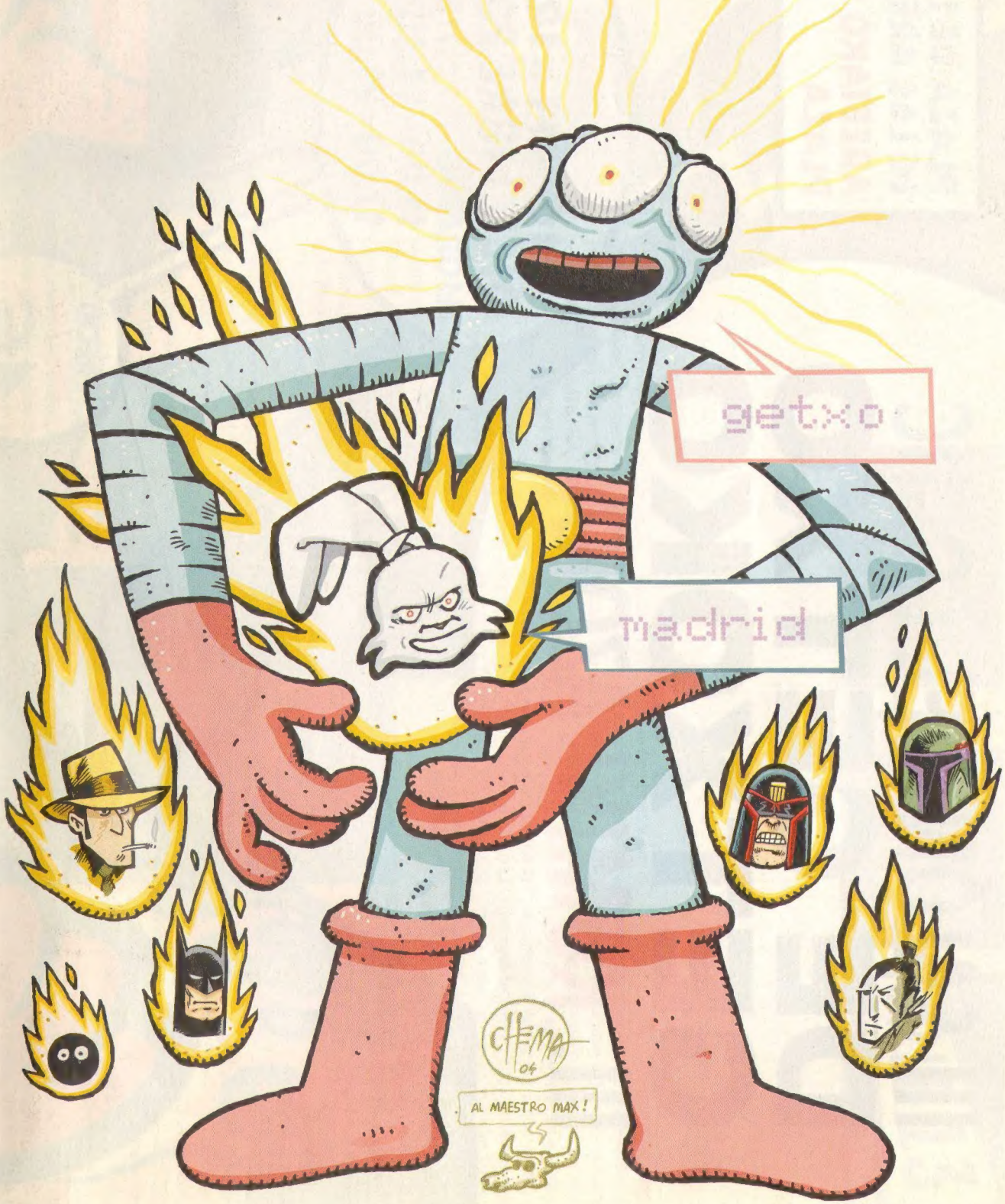
la guia del CÓMIC

laguiadelcomic.com número 17, diciembre de 2004 gratuita



1 EDITORIAL
2 de SALÓN en SALÓN...
4 NEAL ADAMS por Carlos Romero
5 MAX por Paco Cerrejón
6 la familia BERNET por Ignacio Armada
8 LIBROS SOBRE MANGA por Alfons Moliné
9 BRYAN TALBOT por Victor Alós
10 CRASH CÓMIC por Cristobal Colte
11 el arte de SUEHIRO MARUO por Javier Díaz
14 SALÓN DE GETXO / SHONEN FILMS

Del 9 de Diciembre al 9 de enero transcurrirá el **V Encuentro del Cómic de Sevilla**, organizado por la asociación Veleta y protagonizado este año por Humberto Ramos. Aunque no solo de Ramos vivirán los aficionados que se acerquen a cualquiera de sus actividades, también está la muestra de autores jóvenes, talleres impartidos por el propio Humberto Ramos o por Santiago Sequeiros que presentará el nuevo libro que ha ilustrado. También contarán con la presencia de Luis Durán y J.Mª Conget. Estas y alguna más son las propuestas para este final de año historietístico en Sevilla.

la guia del cómic

laguiadelcomic.com

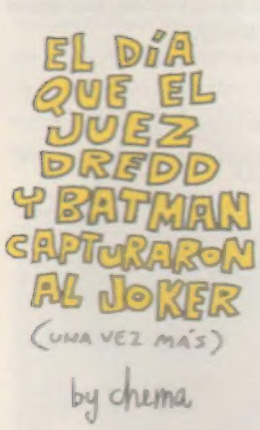
número 17, diciembre de 2004

gratuita

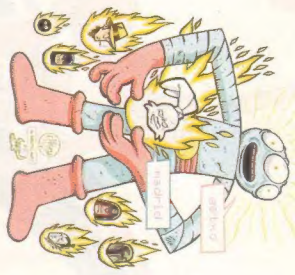
El tebeo *made in Japan* ya es un un fenómeno de masas y no podía tardar mucho en invadir como se merece el Salón del Cómic de Getxo En esta tercera convocatoria del que es un creciente evento con claras intenciónes de atraer al más amplio abanico de público, no necesariamente aficionado, se incluye de manera destacada a los seguidores de las viñetas orientales, y a los que pronto lo serán.Ya le vamos cogiendo cariño a esa gran carpa de , este año, 2.500 m^2 e instalada en la plaza de la Estación de Las Arenas. Como los años anteriores, el festival dispondrá de un área comercial con más de 50 casetas destinadas a editoriales, comercio, entidades, fanzines y cualquier iniciativa relacionada con el panorama de la historieta en nuestras fronteras. Los visitantes del acontecimiento getxotarra, coleccionistas, lectores empedernidos o simples curiosos, podrán degustar una nutrida programación, en la que no faltarán exposiciones, presentaciones de novedades, conferencias, firmas, proyecciones (cortometrajes, *cartoons*, *anime*), partidas de rol y talleres (cómic en diferentes niveles, efectos especiales y maquillaje). Entre las muestras previstas, el Salón dedicará especial atención a la obra de Max, uno de los dibujantes de cómic más activos de nuestro mercado, conocido a nivel internacional y ganador de numerosos premios. Un invitado de lujo, responsable del cartel de 2004, con claras reminiscencias niponas que a Max no le son extrañas ni novedosas, forman parte de su bagaje como observador del espíritu del ser humano y de las formas que nos rodean por su condición de artista con mayusculas. Al creador de *Peter Punk* se unirán otros artistas autóctonos que defenderán sus ultimas creaciones y autores internacionales de la talla de Peter Gross, Carlos Ezquerra y Bryan Talbot entre otros. Una de las más acertadas iniciativas de los organizadores de Getxo es potenciar y apoyar a los editores que invitan a los autores que promocionan. ¿El resultado? Un programa "oficial" que se ve aumentado por un montón de autores añadidos.

VII SALÓN INTERNACIONAL DEL TEBEO DE MADRID
expocómic 2004
Pabellón de Convenciones de la Casa de Campo de Madrid
Del 25 al 28 de Noviembre
CÓMIC DE REGALO

Las exposiciones tampoco quedan atrás: *Star Wars*, y *30 años de manga y anime en España*, son los títulos. No es este espacio suficiente para seguir hablando de Getxo, hay que dejarle un espacio al otros evento del final de año: EXPOCÓMIC, que se convoca dos semana antes y compite deportivamente con un plantel de lujo: Neal Adams, Stan Sakai, su cartelista oficial este año, y Paul Grist, la programación está en marcha y promete interés a raudales y la presencia de infinidad de autores de todos los niveles, desde el profesional de renombre hasta los ultimos y bienvenidos, necesarios autores nóveles. El Salón de Cómic de Madrid en su séptima convocatoria continua su ascenso: hay un cambio de ubicación por mor del metro cuadrado, y con razón, el espacio está todo vendido, la infraestructura se hace pequeña para un sector en crecimiento, mutación y avance, o por lo menos así lo queremos ver nosotros, testigos de la cultura de la historieta y voceadores de lo que ocurre en el mundo de las viñetas. Sigan atentos a nuestras páginas, como estas impresas o las electrónicas que pueden encontrar en www.laguiadelcomic.com. Y desde el més pasado, coincidiendo su lanzamiento con el Salón del Manga de la Farga de L'Hospitalet, nuestra nueva revista online sobre cómic japonés, wwwlaguiadelmanga.com. Terminamos de presentarnos, hablando de lo mismo que empezamos en estas columnas el cómic que nos llega de oriente, ya no solo de Japón, sino también de Corea, Taiwan, quizá China. No es problema, el cómic es lenguaje y como lenguaje solo tiene una función, transmitir, mostrar, conocer, entender. Pasen y vean, lean y contemplen esta nueva entrega de La Guía del Cómic, visiten Expocómic, el Salón de Cómic de Madrid, acudan al Salón de Cómic de Getxo.... No hay nada mas que decir, bueno si, hay mucho que decir... en las siguientes páginas hay una pequeña muestra.



PRIMERO VAMOS A MADRID QUE NEAL ADAMS ANDARÁ POR ALLÍ FIRMANDO Y LUEGO TE ACOMPAÑO A GETXO Y NOS ZAMPAMOS UNA LUBINA CON EL CARLOS EZQUERRA!
MOLA!
¡CABROOONES! QUITADME LOS PIES DE ENCIMAAA!!!
¡CALLA BOCAZAS!
¡QUE' APRIETO!
AAAHH!
JOPUTAAS!



Chema García
Como ilustrador se ha revelado uno de los más rutilantes talentos de su generación: Chema García es un todo terreno de desbordante imaginación que se enfrenta con total garantía de éxito a las acuarelas que al papel reciclado. Como contador de historias ha renovado el esperpento cañí con sus dos entregas de FEDERICO. Retirado del mundanal ruido en su cortijo granadino, Chema García sólo abandona su celda de lápices y pinceles al atardecer, para otear la línea del horizonte con un tebeo de Vázquez entre sus manos.

esta edición está dedicada a la memoria de Estela Montetes, a su familia y amigos...

la guía del comic número 17. diciembre de 2004. es una publicación de under cómic. edición y dirección: christian osuna. diseño: jose irañeta.maquetación: mariano sarmiento y cristobal colte. publicidad y distribución: alicia quiñones(alicia@undercomic.com). ilustración: chema garcía y santiago sequeiros. colaboradores: victor alós, ignacio armada, cristobal colte, paco cerrejón, borja crespo, javier diaz, adrian guerra, alfons moliné, alexia de la morena, carlos romero y la colaboración de ed. en babia y aticolunático. © de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores.
impresión: avenida gráfica. depósito legal M-12.109-1999. ISSN 1575-1597. under cómic, augusto figueroa 17, 1º dcha. 28004 madrid, españa. 915 211 057. editorial@undercomic.com
la guía del comic no se hace necesariamente responsable de la opinión de sus redactores y colaboradores. prohibida la reproducción total o parcial del contenido de ésta publicación sin la autorización escrita de los propietarios del copyright.

VII SALÓN DEL CÓMIC DE MADRID

En su continua búsqueda de la estabilidad, el Salón de Cómic de Madrid, Expocómic, vuelve a incorporar novedades en su estructura fundamental. El equipo de organización ha incorporado sangre nueva pero no falta de experiencia y a nombres como el de Miguel Angel Domínguez como responsable de los autores invitados se unen Niki Navarro o Julian Clemente, que se ha encargado de diseñar el programa de charlas y proyecciones entre otras cosas. Pero pasemos a reseñar algunos de los autores que este año dan lustre a un evento que vuelve a cambiar de ubicación con la intención de seguir creciendo y consolidarse.

EXPOCOMIC 2004
www.expocomic.com
Pabellon de Convenciones. Recinto Ferial Casa de Campo.
25, 26, 27 y 28 de Noviembre de 2004

STAN SAKAI

Nacido en Kyoto en 1953, se traslada con su familia a Hawai siendo un bebé. Allí empezó su contacto con los cómics de Marvel y DC. Estudió dibujo y pintura en la Universidad de Hawai y en el Art Center College of Design de Los Ángeles. Empezó en el mundo del cómic como rotulista de Sergio Aragonés en Groo, el errante. En 1984 comenzó a publicar historias cortas de Usagi Yojimbo, que gustaron tanto que en 1987 se convirtió en una serie de periodicidad regular y desde entonces Usagi Yojimbo ha ido pasando por tres editoriales distintas: Fantagraphics, Mirage, para incluir un pequeño cameo de las Tortugas Ninja en uno de sus números, y, actualmente Dark Horse, donde continua su apareciendo puntualmente.

Usagi es un personaje carismático, un funny animal en toda regla que ha tenido la virtud de mezclar el mecanismo de utilizar animales humanizados para dotar de un carácter especial el ambiente medieval japonés que tan cercano le pueda ser por su origen, adelantándose a las modas y al desembarco del Manga en estados Unidos y el resto de occidente. De esta forma Usagi Yohimbo ha llegado a disfrutar de su propio videojuego, de versiones en forma de muñecos articulados y multitud de otros elementos de merchandising como camisetas, tazas, etc. Además de su trabajo en Usagi, Sakai se ha prodigado poco en otros títulos o series, salvo pequeñas aportaciones en historias cortas del Bone de Jeff Smith o trabajos de ilustración.

Stan Sakai ha recibido diferentes premios como el Parent´s Choice, un Inkpot y varios premios Eisner. También ha recibido dos Haxtur españoles, un premio de la Asociación de Bibliotecas Americanas (ALA), además de un premio de la Asociación de Caricaturistas (NCSD).

PAUL GRIST

Paul Grist pasa por ser uno de esos autores independientes a los que la crítica rinde pleitesía con sobrado merecimiento por su elegancia y sencillez, probablemente debidas a su condición de autor británico de múltiples influencias, mas cercanas a lo europeo que a los modos norteamericanos. Comenzó a autopublicarse, y con mucho éxito, en 1986, y sacar adelante algunos otros trabajos aparecidos en las revistas Escape y Fox Comics.
Ha trabajado para Marvel (Daily Bugle), DC (Batman), Dark Horse (Grendel: El Diablo entre nosotros). En 1993 crea su propia editorial Dancing Elephant Press donde publicó su gran éxito y proyecto personal: Kane. Sus últimos esfuerzos creativos se han enfocado en la creación de Jack Staff, que se publica actualmente en USA por Image con un nivel aceptable de ventas para el que no deja de ser un "título independiente".

JAMES DELANO

Nació en Northampton, Inglaterra en 1954. En su juventud dejó la escuela para ponerse a trabajar en una librería y después pasar de un trabajo a otro en muy pocos años hasta que consigue un colocarse como taxista y empieza a escribir cómics. De sus trabajos iniciales destaca la miniserie del Capitán Britania dibujada por Alan Davis, pero es con Hellblazer, el archiconocido personaje que Alan Moore creó en La Cosa del Pantano, donde Delano se gana la popularidad guionizándolo durante cuarenta números, elevando el nivel de manera considerable y, además, consiguiendo el éxito entre los lectores y críticos. Otras obras de Delano son Mundo sin Fin, Animal Man, 2020 Visions, ShadowMan, Hell Eternal u Outlaw Nation. También compagina su trabajo en historieta con guiones para el cine y la televisión.

JESÚS MARTINEZ DEL VAS (JMV)

Nacido en 1973. Se le empieza a conocer cuando en 1994, la Gaceta Universitaria empieza a publicar las tiras semanales de Bok, una especie de alienígena universitario del que ha publicado varios recopilatorios. Además ha publicado también tiras de actualidad en las Gacetas Locales de Madrid, Galicia y el Diario de Melilla y ha creado otros personajes como Mag o Guille tanto para prensa como para Internet. Actualmente colabora en El Virus mutante junto a Javi Rollo, Gallego y Rey o Forges entre otros y en la revista RH, parodiando en una plancha semanal el estreno cinematográfico correspondiente. De este último trabajo también ha publicado una recopilación titulada MagaCine 2004. En la librería especializada se le conoce sobre todo por proyectos paródicos como Epichode I y Epichode II, El Señor de los Panchitos, El Jovit... todos ellos con gran éxito de ventas y en progresiva reedición. En 1999 ganó el Premio JB de Humor Gráfico, y en 2002 se la distinguió como Mejor Autor Revelación en Expocómic.

ENRIQUE V. VEGAS

Madrileño de treinta y tantos años afincado actualmente en Santander. Arrancó profesionalmente en la animación, sector donde trabajó durante siete años, a la vez que mantenía su afición por los cómics, tanto leyendo como dibujando.
En 2000, publico Arbillos y Cambotero, ayudado por el estudio DC, que acabaron siendo una sorpresa por el éxito y el apoyo del público que obtuvieron y que le lanzaron a la publicación en solitario de Espiderman en el salón de Barcelona del 2002. Las últimas parodias que ha publicado son Julk, Jellboy, que se unen a los más de diez títulos, obteniendo siempre una respuesta de la gente que confiesa "me deja totalmente sorprendido". La culminación de esta respuesta del público ha sido el premio como Autor Revelación en el Salón de Barcelona de este año.

CARLA BERROCAL

Jovencísima ilustradora nacida en Madrid en 1983. Estudió ilustración en la Escuela de Artes y Oficios 10 de Madrid. Sus primeros trabajos publicados iban destinados a pequeñas editoriales estadounidenses: Unbound Comics y Manga Graphix. En España ha publicado en el TOS 10 de Astiberri y en La Guía del Cómic #13. En Inglaterra ha colaborado en el fanzine CAPTION... is history! y en Holanda para la revista de ocio Zone 5300 con la serie Mad Trio! Junto a Daniel Hartwell, guionista británico, ha preparado su puesta de largo como historietista con una miniserie titulada Hire El Vampiro Samurai. Un pretendido cruce de géneros cuyo aspecto visual promete mucho y que verá la luz en este Salón.

En este **Expocómic 2004** tendremos además la oportunidad de conocer autores europeos como el portugués **Pedro Massano** que junto al francés **Patrick Lizé**, también en Madrid por estos días, publicó El Duelo Imposible que verá la luz en nuestro país en breve. Otro de los europeos es **Alain Brion** que se dedica desde 1995 a ilustrar novelas para editoriales como Denoël, Gallimard o Pocket. Aún así, el gusanillo del cómic le corría y decidió rodearse de dos guionistas solventes, Nicolas Tackian y Stéphane Miquel (Kookaburra Universe, Tracker) para su obra de debut, Los Rebeldes de Edaleth, un álbum que ha causado una gran expectación en Francia.

Por último, y dejándonos en el tintero a un buen montón de autores que estarán de una manera mas o menos destacada en el Salón de Cómic de Madrid, hacemos una rápida mención a los autores clásicos como **Azpiri** o los consagrados como **Gallego y Rey** que estarán presentes en el Pabellón de Convenciones de la Casa de Campo. Uno de los que más notoriedad pueden ofrecer es **Fernando Fernandez**, que tras su vuelta al ruedo de la historieta en el pasado Salón de Cómic de Barcelona, ahora presenta la reedición de Zora y los Hibernautas en un lujoso tomo integral. Y en el plano de novedades y autores más desconocidos se nos puede ocurrir destacar a **Carlos Jorge** y **Jorge Fernandez,** una pareja de español y argentino (afincado desde hace nueve años en Madrid, este ultimo) que verán aparecer este invierno su primera obra al alimón (Jorge Fernandez ya publicó un guión de Altuna titulado *Hard Story* hace algunos años) titulada *Mendigo*.

III SALÓN DEL COMIC DE GETXO GETXOKO III. KOMIKI AZOKA

En su tercera edición, el Salón de Cómic de Getxo pretende dar un salto cuantitativo -lo cualitativo ha sido la norma de este evento desde la primera convocatoria- en un claro intento por responder a los intereses del público, de tal forma que lo principal a destacar de su programa es la presencia de autores internacionales de rabiosa actualidad y un intento por mostrar el actual fenómeno del cómic japonés con un enfoque sencillo, apto para todos los públicos y abarcando cada uno de los aspectos que lo caracterizan. Pero si nos acercamos a la lista de autores invitados, destacan algunos.....

Peter Gross

Este dibujante, a quien muchos le atribuyen la responsabilidad por el éxito que la serie Lucifer está teniendo (confirmando la posición de privilegio que la serie original de la que surge, Sandman y todo el universo narrativo al que ha dado luz, detenta en el panorama del cómic norteamericano), había empezado entintando Los Libros de la Magia, pasando a dibujar algunas entregas hasta convertirse en el autor completo de los últimos 25 números de la serie, llegando también a escribir los guiones. Además, Gross había escrito guiones para historias cortas de la linea Vertigo en Al filo del Invierno cuando le llega la posibilidad de ilustrar los guiones de Mike Carey en Lucifer, que como hemos dicho, ha sustituido a Sandman, después que de que esta fuera suplantada por Predicador, como lider absoluto de la linea Vertigo de DC. Lucifer ha ganado recientemente el premio del público del Salón del Cómic de Barcelona, a la mejor obra extranjera editada en España.

Ha sido en las pocas veces que otro dibujante ha colaborado en Lucifer cuando Gross ha aprovechado para hacer alguna colaboración breve en otros títulos como *Golden Age Secret Files* o *Cosen* bajo guión de Mark Millar, de inminente publicación en España. Lo siguiente que promete es otra serie nueva con Mike Carey para Vertigo una vez haya concluido *Lucifer* en su número 75.

Carlos Ezquerra

Este nombre debería sonar bien fuerte y claro entre los aficionados de nuestro país si tenemos en cuenta, que es uno de los historietistas españoles más importantes de todos los tiempos con la única salvedad de que su trabajo se ha producido en Inglaterra, donde es todo un mito. Después de trabajar un par de años para pequeñas editoriales barcelonesas a principios de los setenta empieza realizando historietas románticas y de aventuras para la británica DC Thompson. Y en seguida creará personajes como *Rat Pack, el Major Eazy* o *El Mestizo*, que obtendrían una muy buena respuesta por parte del mercado. En 1977 crea el *Juez Dredd* para el semanario 2000 A.D. que llegará a ser un personaje emblemático del cómic británico de la época en muy poco tiempo. No contento con esto crearía otro de los personajes más importantes del cómic inglés: Perro de Estroncio, que un año después pasaría a publicarse también en la misma revista. De entre las series más importantes que también realiza durante esos años podemos nombrar *The Stainless Steel Rat*, *The Third World War*, *Durham Red*, *The Bad Man* y sobre todo *Al's Baby*, otro popular personaje de la historieta británica.

El salto al mercado americano siempre bajo la escritura guión de compañeros británicos, comenzó con *Bob, The Galactic Boom*, alguna entrega de *Lobo* y, sobre todo *Bloody Mary* de Garth Ennis, además de otros personajes del creador de *Predicador, El Santo de los Asesinos*, por ejemplo. Sus trabajos para *La Brigada de los fusileros* o *Hitman* se añaden y la popularidad entre el público americano va creciendo en los últimos tiempos sin que parezca que les llamen la atención los 35 años de profesión en el mercado inglés que lleva acumulados.

el jueves presenta
nº3
Mister k
LA OTRA REVISTA QUE SALE LOS MIÉRCOLES
TU HABITACIÓN
LA HABITACIÓN ES MUY PEQUEÑA Y TUVE QUE ESCOGER ENTRE LA CAMA O EL "SUB BUFFER XTRABASS"
Regalo
8 nuevas cartas del juego de Mister k
y el estuche oficial para guardarlas todas
Florentino Fernández

Oscar Nebreda y Jose Luis Martín

Los dibujantes y editores del semanario *El Jueves* se darán un paseo por el la carpa de Getxo con la intención de promocionar su ultima criatura, *Mister K*, la revista que dirige **Maikel** y pretende ofrecer la misma mirada crítica y el sentido del humor de la editorial de Barcelona pero a un público infantil. En *Mister K* encontraremos cada semana trabajos de Monteys, Brocal, Malagón, Miguel robledo, Ágreda , Javi Rodríguez, Enrique Bonet, Bernardo Vergara, Luis Bustos, Pau, Kilo Da Silva, Guitián y unos cuantos mas.

Carlos Jiménez

No hay mucho que añadir a lo dicho de nuestro laureado –con la Medalla de las Artes que le concedió el anterior gobierno, **Carlos Jiménez**. Su presencia en Getxo (también estuvo en Expocómic) coincide con el lanzamiento de *Sabor a Menta*, una de las reediciones con las que Glénat está completando la colección de obras, ya clásicas, del autor madrileño, que después de casi cuatro décadas en activo ha vuelto, una vez mas, a trabajar en una de las serie que mas éxito le dio para ofrecernos un quinto álbum de Los Profesionales.

Para terminar podemos destacar entre los muchos autores que las editoriales presentes en el Salón de Cómic de Getxo han invitado para presentar sus obras la presencia de **Andrés G. Leyva**, un cordobés que como tantos otros autores de voz propia discurre entre el

HE LEÍDO SU LIBRO, ES ARROLLADOR. PERO UN HOMBRE NO PUEDE DEJAR AL DESCUBIERTO SUS DEBILIDADES...NO SI TODO EL MUNDO PUEDE LEERLAS.

concursismo institucional, dar con sus huesos en el Certamen de Injuve y publicaciones como *Neurótica, Tos, Dos Veces Breve, Androito Ke.Ke* o en proyectos colectivos de los que el Injuve auspició como *Plagio de encantes, Tapa Roja* o su interesante "doble obra" *El misterio de Electra/Horrible Horreo* que publicó Sinsentido. O la de **Ken Niimura** autor hispano-japonés también destacado en Injuve, integrante del colectivo *Arruequen* que recientemente ha publicado una suerte de álbum-catalogo titulado *En el Camino de la Madeja*, como la exposición que recientemente inauguró en la localidad madrileña de Las Rozas.

NEAL ADAMS MAS ALLÁ DE LA LEYENDA

Por Carlos Romero

EXPOCOMIC 2004
www.expocomic.com
Pabellon de Convenciones. Recinto Ferial Casa de Campo.
25, 26, 27 y 28 de Noviembre de 2004

Resulta complicado hacer un breve repaso a los mas de 40 años de trayectoria de Neal Adams (Nueva York, 1941) y no percatarse de todos y cada uno de los motivos que aun hoy le hacen ser maestro entre los maestros del cómic-book americano moderno, siendo posible notar su influencia en el trabajo de algunos de los principales dibujantes de los últimos diez o veinte años como Alan Davis o Jim Lee.

Nacido en Governors Island un 6 de Junio, si de algo es posible culpar a Adams es de su pronta vocación artística, que le llevó a cursar sus estudios en la School of Industrial Arts de Manhattan antes de adentrarse en el mundo de la ilustración a través de la publicación de varias tiras de prensa en algunos diarios locales. Un buen ejemplo es la tira de Ben Casey, de cuyos guiones también se encargó de escribir cuando la década de los sesenta daba ya sus últimos coletazos. Después de esto, y tras alguna que otra colaboración con el reputado escritor de ciencia ficción Harlan Ellison, pasó a trabajar para DC Comics, editorial en la que con casi toda seguridad podemos encontrar una amplia muestra de sus mejores trabajos.

Y es que, tras dibujar a partir de 1967 algunas historias de la serie Strange Adventures protagonizados por Deadman, Adams pasaría a ser el responsable de varios números de la colección The Brave and The Bold, serie que durante algún periodo de tiempo (coincidiendo con el paso del dibujante por la misma) consistió en una especie de encuentro de Batman con otros personajes icónicos de la compañía como Flash, Aquaman o los Teen Titans.

Poco tiempo después, Stan Lee, ilustre creador de la mayoría de los principales iconos de Marvel como Spider-Man o Los Cuatro Fantásticos, propuso a Adams que escogiera una serie de la compañía para encargarse del apartado gráfico de la misma. De este modo, y sin pensarlo dos veces, Neil escogió una de las colecciones que peores resultados estaba obteniendo en cuanto a ventas en ese momento y que no es otra que X-Men, segundo titulo mutante de la editorial que hasta el momento siempre había permanecido ligeramente a la sombra de su hermana mayor, Uncanny X-Men. Así, X-Men, que en los últimos tiempos había sufrido un constante baile de equipos creativos, vivió a partir de su número 56, y de la mano del guionista Roy Thomas y del propio Neal Adams una de sus etapas mas fructíferas. No en vano, desde el número mencionado hasta el 65 los lectores disfrutaron en sus páginas de la presencia de personajes como Magneto, Ka-Zar, Saurón o Los Centinelas. La etapa fue quizá excesivamente corta, pero sin duda sirvió para rescatar a una serie que estaba al borde de la cancelación. Curiosamente, el número 64 no estuvo dibujado por Adams, sino por un primerizo Don Heck, autor en el que ya era posible vislumbrar una terrible influencia del autor neoyorquino.

De vuelta a DC, Adams, llevaría a cabo junto al guionista Denny O´Neil y bajo tintas de Dick Giordano una profunda actualización del concepto que hasta el momento se tenía del señor de la noche. De tal modo, y bajo la cabecera de la serie Detective Comics, el autor no solo rediseñó el aspecto de Batman, aumentando considerablemente el tamaño de la capa y tratando de alejarlo lo máximo posible del estereotipo que le fue otorgado por la serie televisiva (en palabras del propio Adams, "Haciéndolo mas oscuro, peligroso y misterioso") sino que suyo es el merito de crear gráficamente a diversos personajes de entre los cuales destaca el temible Man-Bat.

Posteriormente, volvió a recibir el encargo de trabajar en una serie en horas bajas. Y es que, de nuevo junto a Denny O´Neil, a Adams le fue encomendada la tarea de rescatar la serie Green Arrow/Green Lantern, que agrupaba en un mismo titulo a dos de los personajes mas importantes del Universo DC. Bajo la batuta de estos dos artistas, el nuevo planteamiento de la serie sorprendió a propios y extraños, ya que a lo largo y ancho de sus viñetas eran tratados temas sociales muy alejados de aquello que se acostumbraba a ver en otros cómics de la época. Así, y con un tono eminentemente adulto, asuntos de corte social como el racismo o el consumo de drogas eran integrados a la perfección con el obligado aroma superheroico que se le presuponía a la serie.

A principios de los años setenta, Neil Adams ya había alcanzado el status-quo de estrella, sin duda suficiente como para poder permitirse el lujo de trabajar en las dos principales editoriales de Norteamérica. Por ello, en el 71 compaginó su trabajo en Batman para DC con su participación en la famosa saga "La Guerra Kree-Skull" (The Avengers #92-96 USA) en Los Vengadores de Marvel, de nuevo escrita por Roy Thomas. No obstante, es conveniente no olvidar la labor de Adams en Batman, ya que además de varias historias protagonizadas por personajes atormentados como el Joker o Dos Caras (que años después servirían como inspiración para grandísimos genios del noveno arte como Alan Moore, Frank Miller o Grant Morrison), el dibujante plasmó gráficamente la primera aparición de Ra´s Al Ghul y su hija Thalia, personajes cuya creación marca un punto de inflexión clave en la historia de Batman. De hecho, tanta es la importancia de estos dos últimos, que el propio Ra´s Al Ghul será el principal villano en la próxima adaptación cinematográfica de las aventuras del hombre murciélago, que estará dirigida por el aclamado director Christopher Nolan (Memento) y que llevará por titulo Batman Begins.

De ahí en adelante, el autor se dedicó básicamente a ilustrar multitud de portadas para varias series de DC Comics aderezadas con alguna que otra colaboración con Marvel. De este modo, es posible focalizar su participación en algún que otro número de la colección Drácula Lives (escrita por Marv Wolfman, creador de Blade) o tres números en la serie Amazing Adventures.

Archifamoso es también su trabajo en el especial de 78 páginas Superman vs Muhammad Ali, un cómic con intenciones indudablemente propagandísticas pero que casualmente consiguió un éxito impresionante por parte de crítica y fans. Para Adams, esta es su historia preferida de cuantas ha dibujado en su larga trayectoria.

Homenajeado, imitado y admirado durante los últimos cuarenta años, Neal Adams figura hoy como uno de los principales baluartes del cómic-book americano de las décadas de los sesenta y setenta. Para cualquier aficionado con un mínimo de criterio es imposible pasar por alto la influencia que este autor ha ejercido no solo generaciones sucesivas de artistas, sino incluso en ilustradores pertenecientes a otros géneros (como por ejemplo Ryoichi Ikegami, dibujante manga creador de Crying Freeman, que confiesa haber copiado a Adams durante sus inicios). Que durante los años 80 o 90 se apartara sustancialmente de la creación activa para dedicarse al montaje con mas pena que gloria de una editorial propia (Continuity Comics) y de otros proyectos de escasa importancia es algo que sus fans mas fervientes no dudan en perdonarle mientras recuerdan con nostalgia los mejores momentos del que ya es considerado desde hace tiempo como uno de los grandes en la historia reciente del noveno arte.

Porque sin duda, queramos o no, lo que finalmente queda es la leyenda.

III SALÓN DEL COMIC
DE GETXO
GETXOKO
III. KOMIKI AZOKA

MAX EL FONDO DEL TRAZO

Por Paco Cerrejón

Max es un autor de fondo. Tanto en su trayectoria, como en su estilo gráfico, y también en las temáticas de sus tebeos puede apreciarse sin problema alguno el poso de creador comprometido con su obra y con el medio en el que se desarrolla como autor, el medio en el que pone su corazón.

Desde el compromiso social y político de *Gustavo* al compromiso estético y editorial (en el sentido más amplio de la palabra, que va mucho más allá de lo empresarial) que rezuma el trabajo con NSLM, la evolución de Max demuestra bien a las claras que es un autor de fondo con una evolución totalmente coherente consigo mismo y con la profesión, en la que sus inquietudes tanto como dibujante como guionista le han ido llevando paso a paso en un recorrido artístico y profesional que lo ha situado entre lo mejor que este país ha dado al cómic.

Si damos un paseo rapidito por la vida profesional (centrándonos exclusivamente en el cómic, dejando la ilustración para otro momento) de Max nos paramos primero en 1973, en lo que fue el colectivo El Rrollo Enmascarado, un colectivo afincado en Barcelona de autores underground compuesto por **Nazario, Mariscal** y los hermanos **Farriol** y sobre el que giraban varios satélites, concretamente **Roger, Pámies, Isa** y el propio Max. De aquí saltamos a 1979, año en que nace la revista que muere por estos días, El Víbora. En ella Max recupera a Gustavo, un personaje creado anteriormente, y que le proporciona su primer éxito importante de crítica y público. De aquí damos otro salto hasta llegar a 1983, donde crea a Peter Pank, su otro gran éxito en El Víbora. Max convierte al Peter Pan de la Disney en todo un punki, recreando el ambiente de las tribus urbanas tan de moda a principios de los 80. Alternando con el señor Pank, Max dibuja El Carnaval de los Ciervos y otras varias historias cortas, siendo en la mencionada donde su evolución gráfica pega un salto notable, a expensas de la influencia de Chaland y del uso del pincel, adentrándose con muy buen pie en la línea clara. Además comienza a trabajar con temas mitológicos, lo que dejará una notable huella en sus guiones posteriores.

Ya estamos en 1987, cuando se publica El Beso Secreto, un álbum que recoge cuatro historietas, y en el que Max comienza a trabajar el color. Ya en 1989 y bajo guiones de **Mique Beltrán** aparece Mujeres Fatales que, además, fue publicado en Francia. Saltando de década, Max inaugura los 90 publicando en el suplemento infantil de El País, El Pequeño País, la serie La Biblioteca de Turpin, lo que fue su primer trabajo para niños, faceta que posteriormente desarrollará sobre todo desde la ilustración de libros infantiles. Al mismo tiempo publica en la revista sevillana Rumbo Sur la serie de tres comics, Relatos Boreales, donde refleja su profundo estudio de la mitología griega y mediterránea. De El Pequeño País pasó algunos años después a El País de las Tentaciones, el suplemento para gente joven del mismo periódico. En dicho encarte publicó durante diez semanas la serie Alicia en el País Virtual. Es por en esa época, y como parte de la celebración del 5º Centenario del descubrimiento de América, cuando publica dentro de la colección 5º Centenario el álbum El Imperio Azteca.

Un par de años después, en 1994 la Fundación Luis Cernuda le publica Órficas, un libro magistralmente editado y diseñado que recoge textos, ilustraciones y un cómic de 10 páginas. En esta misma línea, uniendo textos e ilustraciones publicó pocos años después Monólogo y Alucinación del Gigante Blanco. En esta hiperactiva época surge el germen de lo que se ha convertido en una de las iniciativas editoriales en torno al cómic más importantes de los últimos 20 o 30 años en España. Fruto de la impotencia ante la tragedia de Bosnia surge el fanzine que recogía la historieta titulada Nosotros somos Los Muertos. Y de este fanzine creado con la sencilla y humilde intención de regalarlo a los amigos en el mismo Salón de Cómic de Barcelona surge la revista, también titulada Nosotros Somos Los Muertos gracias a la estupenda acogida que los pocos ejemplares que se imprimieron en fotocopias tuvieron entre propios y profanos.

En su primera etapa vieron la luz 6 números de la revista (el último fue doble y recogía los números 6 y 7). Tras un paréntesis en el que la revista quedó muerta y enterrada, el último año pudimos disfrutar la resucitación de la misma, ya con el título abreviado de NSLM. La revista se convirtió, y es, en un referente no ya sólo español, sino internacional (sus páginas acogen obras de autores europeos, americanos y asiáticos), del cómic de autor, con el compromiso creativo y estético con el cómic como estandarte y espíritu editorial. Paralelamente a su trabajo como editor publica de nuevo en las páginas de El Víbora, El Prolongado Sueño del Sr. T., obra que ganó el premio al mejor guión en el Salón Internacional del Cómic de Barcelona de 1998, un relato intimista y psicológico de la mente humana. Desde entonces su trabajo en el mundo del cómic se ha centrado en su faceta como coeditor, siempre junto a Pere Joan, su otro creador, de NSLM y en la creación de un nuevo personaje que refleja sus actuales inquietudes artísticas e intelectuales, Bardín el Superrealista, un personaje complejo, abierto a cualquier antojo creativo de su creador.

Max es ante todo un humanista, su objeto de análisis, de reflexión es el ser humano, ya sea individualmente que es el caso de El Prolongado Sueño del Sr. T. o colectivamente como en Peter Pank. Y como humanista es un artista comprometido, tanto con su obra como consigo mismo como creador. La complejidad psicológica del ser humano centra las reflexiones, junto al propio arte en el que se expresa, de casi toda su obra, y también de su trabajo como editor. Su mirada se ha ido volviendo cada vez más intimista, más introspectiva, más de fondo. Su reflexión está impregnada de ese fondo, que sobre todas las cosas es humanista y refleja su constante curiosidad por conocer y sobretodo por entender a las personas.

BERNET
EL CLAN DE LOS URRACAS Y KRAKEN ENTRE EL AMOR Y LA VIOLENCIA

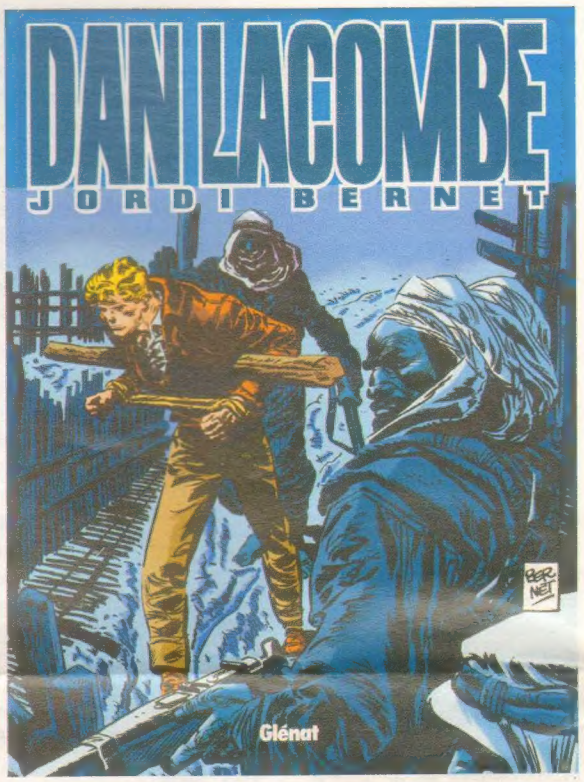
Por Ignacio Armada

La tradición familiar es un concepto poco habitual en nuestro arte tebeístico. De ahí que el caso de la familia Bernet sea aún más excepcional. A las brillantes cualidades de "Jorge", Juan Bernet, Miguel Cussó y Jordi Bernet Cussó, se añade que configuran un núcleo creativo en el cómic catalán y nacional con el que podemos recorrer la Historia de nuestro Noveno Arte desde la década de los cuarenta y hasta hoy. La exposición que Expocómic les dedica ofrece un mínimo ejemplo de los logros de esta rara avis de la historieta gráfica española, un ave policéfala en la que, curiosamente, el principio del work in progress es tan formulable como la de cuatro carreras con multitud de matices y aciertos singulares.

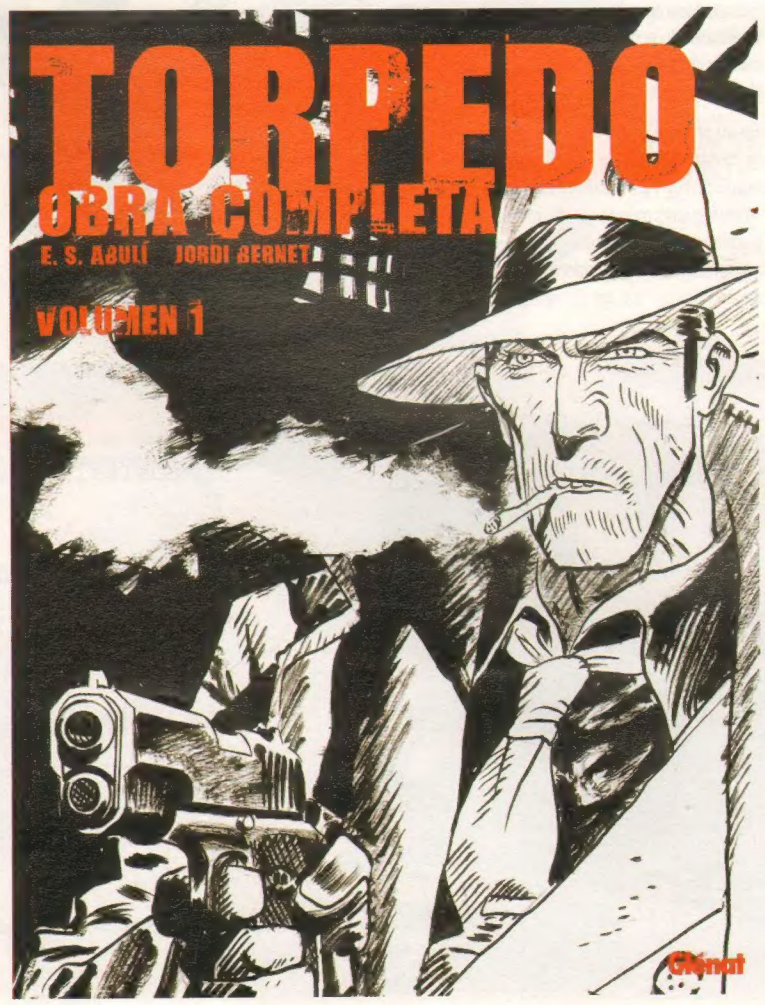
EXPOCOMIC 2004
www.expocomic.com
Pabellon de Convenciones. Recinto Ferial Casa de Campo.
25, 26, 27 y 28 de Noviembre de 2004

Esta excepcional saga comienza con **Miguel Bernet Toledano** (1921-1960), dibujante y guionista barcelonés que comenzó su singladura en 1942 con seriales para Ameller y Grafidea, y dibujó algunos episodios de Aventuras y Viajes para Bruguera. En torno a 1944, coincidiendo con el nacimiento de su hijo Jordi, adoptó el pseudónimo "Jorge" para firmar todos sus trabajos de naturaleza cómica para dicha editorial. Con ella alcanzó sus mayores éxitos, desarrollando varios personajes que se encuentran entre los grandes hallazgos de la "primera generación Bruguera". De trazo intenso y decidido, con un sentido radicalmente moderno para su época, a pesar de saber diluirlo en los cánones de entonces, su juego con la filosofía de la crueldad "bienintencionada" tan propia de los tebeos infantiles de la inmediata postguerra dio lugar a la creación de personajes tan carismáticos y a la vez tan perversos como Doña Filo y sus hermanas y Doña Urraca. Doña Urraca fue, en buena medida, el gran triunfo de Miguel Bernet, y así lo han visto teóricos muy diversos, e incluso su propio hijo Jordi. Jesús Cuadrado lo calificó "el personaje más sincero de toda la Historieta española", y lo cierto es que sus complejos exabruptos y sus constantes deseos de amargarle la vida al prójimo resultaban inusualmente francos en un cómic en el que, de manera más o menos indirecta, se depositaban todas las frustraciones de la época y se transformaban en chistes basados en el disfrute de las desgracias ajenas, ya fuera en manos del Escobar de Carpanta o del posterior Ibáñez de Mortadelo y Filemón, pasando por las creaciones innumerables de tantos otros talentos

bruguerianos. Entre sus series más logradas, constan Dígame Vd. (que continuaría Cifré); Leovigildo Viruta; Sinforino; Sisebuto, detective astuto; El mago Pirindola, que no da pie con bola o Emerenciano Morfeo, sereno bastante feo. Los trabajos no humorísticos de Jorge quedan en un segundo plano ante la importancia de su aportación en el terreno de la página cómica para infantes, y con el tiempo se fueron volviendo más esporádicos, pero es innegable la calidad que descuella en obras como Las hazañas de caballero Rosicler a finales de los cincuenta.



Fastidiado continuamente por las restricciones de Censura (que, por poner un caso, le "cortó" las trenzas a la mujer de Don Pancho por resultar muy "provocativas"), Jorge siguió insistiendo en diferentes líneas de trabajo, e incluso creó otro alter ego, "Lucas", para tantear de forma pionera en el mercado de las agencias internacionales inglesas y francesas. Prematura y trágicamente, Miguel Bernet Toledano, alias "Jorge", alias "Lucas", pasó a mejor vida antes de cumplir los cuarenta.



La importancia de Jorge como uno de los dibujantes cómicos más importantes de la postguerra ha eclipsado injustamente la labor de su hermano pequeño, Juan Bernet Toledano (Villafranca del Penedés, 1924) -a veces firmante como Toledano-, cuyos logros no son precisamente pequeños, especialmente por representar, una vez más, el carácter inquieto de la saga de los Bernet al repartir su talento entre el papel impreso y el celuloide de animación, en lo que, una vez más manifiesta el estilo pionero de esta familia de artistas. Juan Bernet, al contrario que su hermano, siempre mantuvo una línea de trabajo menos visceral y agresiva; su aportación al Noveno Arte español se inició a comienzo de los años cincuenta y fue espaciándose, con bastante parsimonia, entre ilustraciones para editoriales, aportaciones a iniciativas para el público infantil (Altamiro de la Cueva en TBO, Serafín Doblones, compra y venta de automóviles para Bruguera) o aventuras cinematográficas tan loables como su trabajo como dibujante en Los sueños de Tay-Py (1952), uno de los títulos históricos en el devenir de la Animación Española. Última de las tres producciones de dibujos animados de José Mª Blay (la primera fue Garbancito de la Mancha), creada a lo largo de dos procelosos años empleando el novedoso sistema DufayColor, a pesar de ello tuvo un estreno desastroso, una pésima distribución, y lleva medio siglo desaparecida, positivos y negativos incluidos. El período más fecundo de Juan Bernet correspondió con los últimos años sesenta y primeros setenta, y de alguna manera con ello aportó continuidad a la saga Bernet, en el momento en el que Jorge ya no estaba con nosotros, y su hijo aún empezaba a batirse el cobre en el mundo de los tebeos.

A Juan corresponden series para Din Dan y Trinca (que fue la publicación con la que tuvo más vínculo) como Ursus y Evaristo; Juanito Er Kiko -donde colaboró con un jovencísimo Abulí, después guionista para su sobrino Jordi- o el extenso serial de Los Guerrilleros, que Doncel publicaría en separatas durante varios años. Los Guerrilleros constituye una de sus obras más logradas, en una fórmula de gran aventura, con matices caricaturescos, que entonces sólo él y Chiqui de la Fuente eran capaces de recrear con la adecuada armonía. Y si el humor de Jorge se corresponde con la posguerra, el de su hermano Juan se aquilata con los tiempos del tardofranquismo, y se reparte en chistes diversos, como los de Figueras, entre revistas de la naturaleza de Terror Fantastic (con su genial Juanito Flores), Mata Ratos, El Wendigo, etc, donde firmaba habitualmente como "B. Toledano". Aún queda por analizar y recuperar su trabajo para agencias internacionales, nada divulgado en nuestro país.

En este somero repaso al clan Bernet, sería injusto no incluir al barcelonés Miguel Cussó Giralt (1921-1987), cuyos lazos no fueron sanguíneos (fue cuñado de "Jorge" y Juan, y por tanto, tío de Jordi), pero sí mantuvieron una estrecha relación en el ámbito creativo. Guionista y escritor, Cussó publicó más de dos centenares de novelas breves en formatos de quiosco y de bolsilibro, preferentemente de temáticas románticas y aventureras (westerns), para las editoriales características de este género, como Astri, Ceres o la inevitable Bruguera. Combinó esta actividad con una frecuente actividad como guionista cinematográfico -hasta cincuenta largometrajes- para las productoras catalanas que mantuvieron el cine de género en los años sesenta y setenta, como Balcázar PC, Estela Films o Mapsum. Siguiendo la tradición "familiar", se ocultó tras diversos sobrenombres, como Sergio Duval, Max Grey o Mario di Palermo. Esta cualidad de escritor versátil también tuvo expresión secuencial cuando trabajaba, a finales de los cuarenta, para la revista Pulgarcito, o a

López (1948), con Jesús Blasco trabajó en 1974 en la serie Los Guerrilleros que había creado Juan Bernet, y prosiguiendo con la jerarquía familiar, escribió las historias de Dan Lacombe para un primerizo Jordi, que las dibujaba y publicaba en la mítica Spirou a comienzos de los setenta. La participación de Cussó en el fructífero cómic español para adultos de la década de los ochenta también pasó por las manos de su sobrino, pues su trabajo más recordado es el serial Andrax, otra suerte de Dan Lacombe trasladado a la fantasía heroica, que habían comenzado muchos años antes, y que terminaron y publicaron en 1988, coincidiendo con el fallecimiento de Cussó.

Por el momento, la saga de los Bernet se cierra con Jordi, hijo de "Jorge" y sobrino de Juan y de Miguel Cussó. Nacido en Barcelona en 1944, Jordi Bernet Cussó es hoy uno de nuestros clásicos en activo más geniales e internacionales.

Talento precoz, sustituyó a su padre al frente de Doña Urraca cuando aún era menor de edad, y se fogueó con trabajos a destajo para la agencia Bardon Art hasta recalar en Spirou apenas cumplidos los veinte, ilustrando series bajo la influencia siempre confesa, pero en muchos sentidos superada, de Alex Toth y Frank Robbins. Genial en el uso de los claroscuros, narrador especialmente creativo en el terreno de la aventura y la historieta noir, Bernet acrisola en cierta manera los logros de todos sus predecesores familiares, con una obra que oscila entre el humor, la risa, la violencia y el espanto. Pocos autores en los ochenta alcanzaron un dominio del medio tan espectacular y a un tiempo tan reflexivo, y aún menos pueden mostrar un estilo propio, tan poco deudor a otros, y tan imitado desde que alcanzó su madurez. Jordi Bernet ya hacía demostraciones de virtuosismo cuando ilustraba andanzas de héroes como Paul Foran, Mikael o Dan Lacombe.

Pero Bernet se convirtió en la figura incontestable que hoy es tras la publicación de sus series e historietas en las revistas de adultos de Norma y Toutain en los años ochenta. Las colaboraciones con los guionistas más competentes e ingeniosos de aquellos años, como Antonio Segura, el argentino Carlos Trillo o Enrique Sánchez Abulí, dieron un espléndido resultado, fácilmente comprobable en Sarvan (a medio camino entre la "espada y brujería" y el nudie a lo Frank Thorne), Light & Bold, Custer (una intensa novela gráfica en episodios donde el reality show se convierte en profecía de nuestros oscuros tiempos televisivos), Historietas negras, La naturaleza de la bestia, y muy especialmente su obra más reconocida y extensa: Torpedo 1936.

Torpedo 1936 constituye, junto con Kraken, el punto culminante de una carrera que aún prosigue con brío entregada a labores más superficiales (Clara de día). Kraken, escenario futurista con unos policías de alcantarillas que andan siempre a la greña con un misterioso monstruo que se alza en metáfora social, ya mostraba desde las páginas de Metropol y Zona 84 que Jordi Bernet era uno de los autores más capaces y fabulosos del momento. Pero la aparición de Torpedo 1936 en 1983 en las páginas de Creepy (que tuvo un tibio prólogo con dos episodios ilustrados por un Toth escandalizado con la amoralidad del personaje), con Abulí a la tecla y Bernet al pincel, constituyó un sorprendente éxito sin precedentes. Con el tiempo, Torpedo se fue suavizando, pasando de un estilo de novela negra duro, sombrío, y sin concesiones sentimentales, hasta una parodia de sí mismo que no por ello rebajó en absoluto la calidad de la serie ni el inusual placer que proporcionaban las resoluciones gráficas de Bernet. Torpedo o Luca Torelli, asesino a sueldo de la época de la Gran Depresión, ha protagonizado numerosísimas aventuras, recopiladas en una quincena de álbumes, entre los que es difícil escoger el más afortunado. Pero es que además Torpedo logró, en buena medida, trascender el ámbito del formato, y popularizó el trazo de Bernet en la publicidad (aquellas campañas de Johnnie Walker, que generaron incluso novelas de a duro), en los periódicos (episodios en El País, e incluso la censura de uno de ellos por parte del Grupo Prisa) y el cine (proyectos inconclusos con la Warner y finalmente un largometraje de animación, Tic Tac, filmado en 1996).

Si una figura puede representar en justicia aquel torbellino creativo del cómic español de los ochenta, sin duda lleva el semblante del rijoso, ignorante, brutal y al tiempo cándido Torelli, alias Torpedo. Y si alguien hoy representa el Noveno Arte en España, desde el terreno de la eficacia profesional y el sentido estético del medio, ese alguien es Jordi Bernet, la última entrega de una saga familiar que ejemplifica como ninguna los logros, por encima de limitaciones y sinsabores de la industria, de una magnífica sensibilidad aplicada a la narrativa secuencial.

20 AÑOS DE LIBROS SOBRE MANGA

por Alfons Moliné.

III SALÓN DEL COMIC DE GETXO GETXOKO III. KOMIKI AZOKA

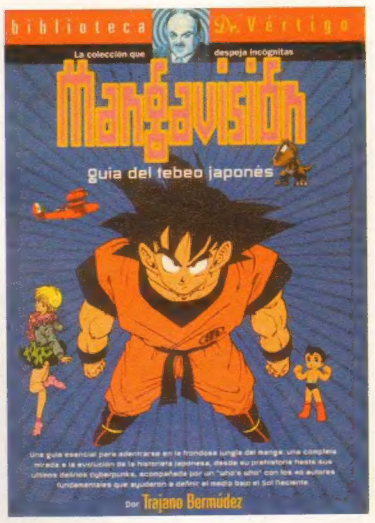
Desde la aparición del considerado "abuelito" de los libros teóricos sobre manga, el ya lejano pero todavía imprescindible *Manga! Manga! The World of Japanese Comics* (Kodansha International, 1983) de **Frederik L. Schod**t, y aunque resulte un tópico, es casi imptrescindible incorporar a continuación la frase "mucho ha llovido hasta entonces". Antes de eso, la única obra sobre la historia mundial de los cómics aparecida en Occidente que había dedicado un espacio considerable al Japón fue *The World Encyclopedia of Comics* (Chelsea House

1975; reedición actualizada en 1999), coordinada por **Maurice Horn**, que incluía varias entradas sobre los principales personajes e historietistas nipones, elaboradas por el especialista **Hisao Kato** (autor, asimismo, del capítulo dedicado a su país para la *Historia de los Cómics* editada por **Toutain** en 1983-84); gracias a la Encyclopedia el aficionado a la historieta occidental pudo saber por fin quiénes eran Osamu Tezuka, Reiji Matsumoto, Fujio Akatsuka, Shôtarô Ishinomori y bastantes más.

Todo ello abrió el apetito para los que deseábamos conocer más sobre la hasta entonces desconocida industria de los tebeos japoneses, y ciertamente *Manga! Manga!* logró saciar nuestra sed de cultura viñetera. Pese a que, de rescribirse hoy día, precisaría de una fuerte actualización –resultaría curioso para las nuevas generaciones de otakus descubrir una obra en la que menciona brevemente a Akira Toriyama, Katsuhiro Otomo o Rumiko Takahashi, entonces aún en sus primeros pasos, y no cita para nada a los todavía por debutar Gosho Aoyama, Yoshihito Usui o Masamune Shirow-, para el período que va desde los antecedentes del manga hasta el momento ha sido hasta la fecha difícilmente superado. Aunque se le incitó al propio Schodt a realizar una puesta al día de su primer libro, éste prefirió crear en su lugar una obra diferente, *Dreamland Manga*, que incluía una serie de ensayos y análisis sobre diversos autores, tendencias y géneros de la narrativa dibujada del país del Sol Naciente.

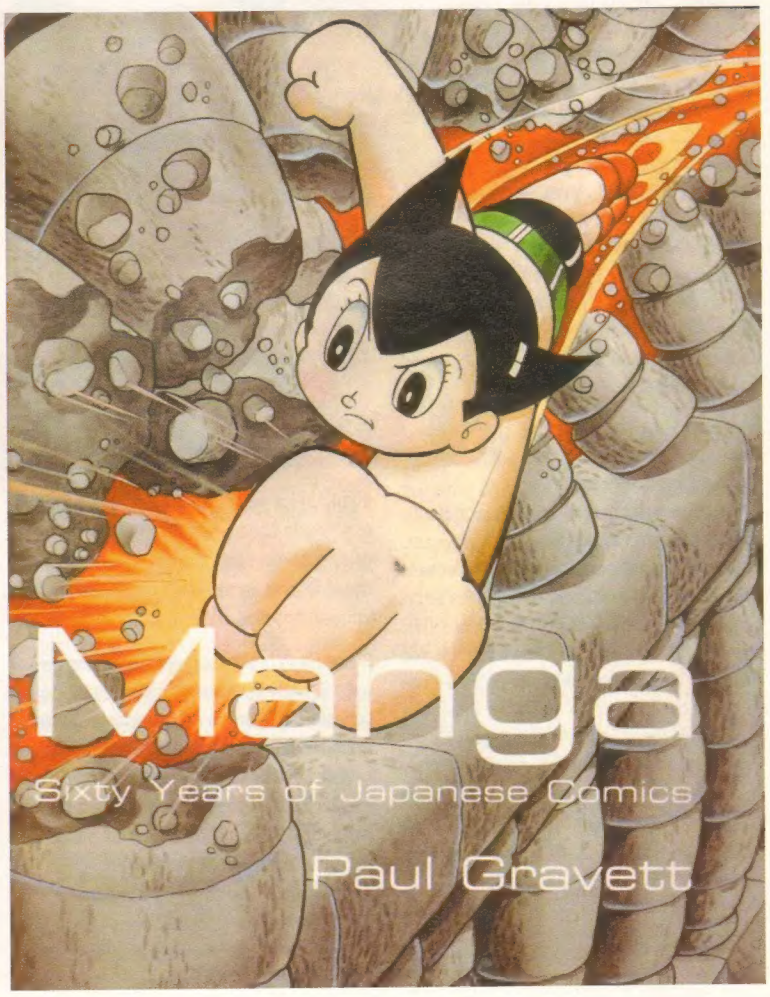
Después de haber penetrado en el mercado norteamericano en los 80 la "mangamanía", le llegó el turno a Europa a principios de la década siguiente, y de este modo en 1991 apareció la primera obra en francés sobre el tema, *L´univers des mangas* (Casterman), por **Thierry Groensteen**. Nuevamente, se nos proponía un vistazo a la rica historia y la apabullante industria editorial de los manga, con inclusión de un capítulo en torno al sensei Tezuka y una serie de 25 fichas dedicadas a otros tantos mangakas clave. Como había hecho Schodt pocos años atrás, Groensteen nos daba a ver que lo que su texto exhibía no era más, irremediablemente, que la punta del iceberg de un inmenso mercado. Pese a que Francia es actualmente uno de los países occidentales que más manga consumen –ello sin dejar de lado su producción de bandes dessinées autóctonas- resulta curioso que hasta hoy no haya aparecido en su mercado otro libro sobre manga del nivel del de Groensteen.

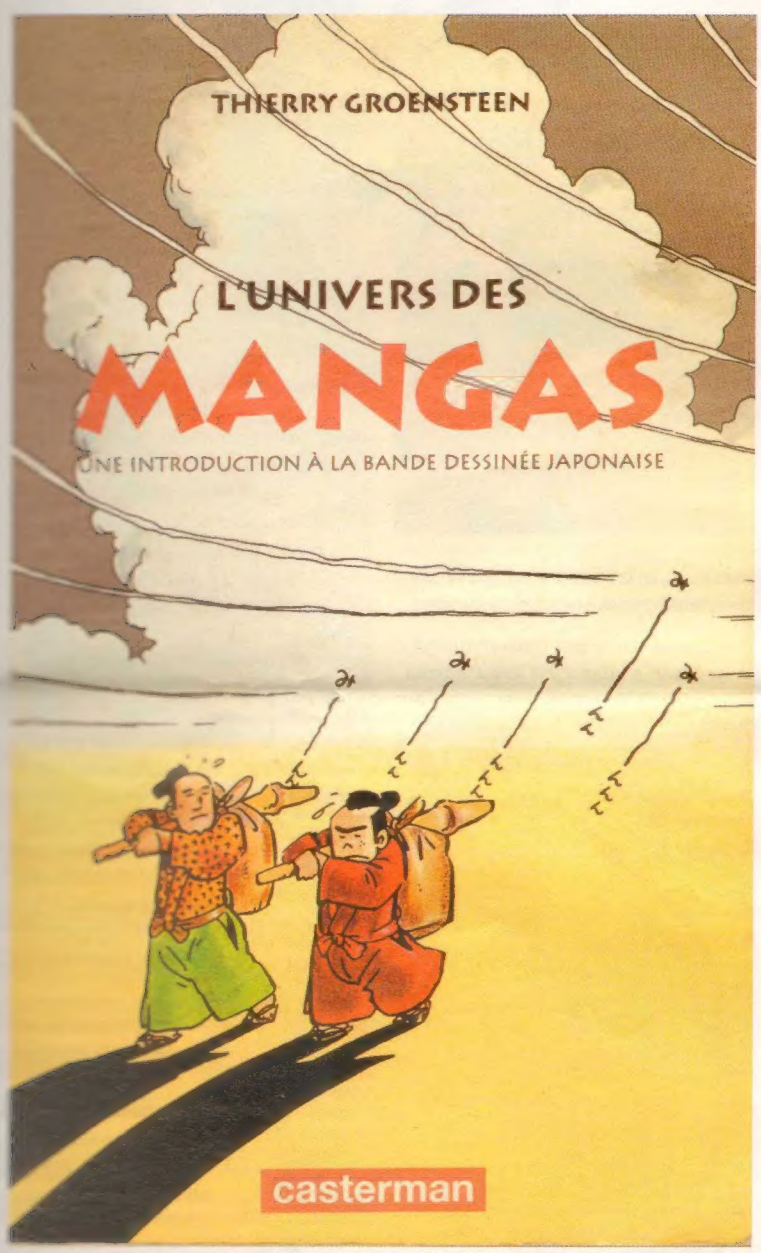
Italia, otra consumidora voraz de manga –y sin que ello vaya en detrimento, nuevamente, de sus *fumetti* locales- y el país occidental que más ha sufrido en carnes propias la invasión del anime en sus numerosísimas cadenas televisivas, ha visto publicado en su mercado un número importante de obras sobre manga y el anime. Ya en 1983 apareció allí el primer libro dedicado a la animación japonesa, *Orfani e robot* (Epierre), por **Gianni Bono**, inencontrable hoy día, y en 1991 fue lanzada *Anime: Guida al cinema d´animazione giapponese* (Granata Press), una recopilación a cargo de varios autores de todas las series de anime desde sus inicios hasta 1988 (aún estamos esperando su puesta al día). Quizá la obra en italiano más interesante de las aparecidas en torno al manga sea el volumen 1 de la *Storia del fumetto giapponese* (Musa Edizioni, 1998), por **Maria Teresa Orsi**, que dedica un amplio espacio a la época pre-manga, al manga anterior a la II Guerra Mundial y a los principales autores de posguerra. El volumen 2 de la citada *Storia*, a cargo de **Cristina Mulinacci** (misma



editorial y año) abarca con igual lujo de detalles los mangakas más contemporáneos. Merece igualmente la pena *Manga: Immagini del Giappone contemporaneo*, por **Andrea Antonini** y **Silvia Lucianetti** (Castelvecchi Editora, 2001).

En Gran Bretaña, **Helen McCarthy** ha lanzado varias obras en solitario o en colaboración con **Jonathan Clements**, incluyendo una monografía sobre Miyazaki, *Hayao Miyazaki: Master of Japanese Animation* (Stone Bridge Press, 1999) y la ambiciosa *The Anime Encyclopedia* (Stone Bridge Press, 2001). Pero sin duda, la obra británica más concienzuda y esclarecedora sobre la industria del manga es *Adult Manga*,





de **Sharon Kinsella** (Curzon, 2000), en la que analiza, temas tan poco tratados como la producción editorial, el ritmo de trabajo de dibujantes y editors, la censura o el movimiento otaku, entre otros.

Otro país líder en el ranking de ediciones de manga es Alemania, donde en 1995 apareció *Das Manga Phänomenon*, por **Jacqueline Berndt** (Edition q), traducida al castellano como *El fenómeno manga* (Ed. Martínez Roca, 1996). Uno de los más sesudos análisis en torno al manga jamás publicados en nuestro país, actualmente se halla agotado, pese a lo cual es muy de recomendar al lector entendido su búsqueda.

Fuera del ámbito europeo y norteamericano, Brasil se ha hecho notar como un mercado preferente para los manga, en buena parte gracias a los lazos que dicho país ha establecido desde hace décadas con Japón, al contar con una importante colonia de origen nipón. Tal como nos enseña **Sonia Luyten** en su *Mangá, o poder dos quadrinhos japoneses* (Hedra Editora, 1991; nueva edición corregida y aumentada en 1999), ya en los años 60 había historietistas brasileños, descendientes de emigrantes japoneses, que cultivaban el estilo manga.

Dejando España para el final, la llegada de la "fiebre manga" a nuestra piel de toro desde inicios de los 90 hacía presagiar la aparición, tarde o temprano, de una obra dedicada al tema que sirviese de guía para el mangáfilo hispano en la frondosa jungla de las viñetas niponas. No fue así hasta 1995, cuando la Editorial Glénat lanzó *Mangavisión, guía del tebeo japonés*, por **Trajano Bermúdez** (seudónimo de Santiago García), hoy agotada; la misma editorial propondría en 2002 *El gran libro de los manga*, realizado por el humilde autor de estas líneas. Asimismo, publicaciones teóricas de nuestro país dedicadas al manga y el anime como *Neko*, *Mangazone* o *Kame* han llegado a lanzar especiales monográficos dedicados a determinados autores o personajes. De entre estos últimos, algunos como *Dragon Ball* o *Sailor Moon* han contado en nuestro país con libros dedicados a ellos íntegramente. La recientemente creada colección *Sinpalabras*, de Ediciones Sinsentido, también prevé dedicar algunos de sus volúmenes monográficos a los principales historietistas japoneses.

En los últimos tiempos, la creciente pasión por los manga a nivel global ha dado lugar a obras más voluminosas y ambiciosas que todo lo publicado sobre el tema hasta ahora, y de las que acaban de aparecer dos notables ejemplos. Uno de ellos es *Manga: Sixty Years of Japanese Comics* (Laurence King Publishing, 2004) por el célebre especialista británico **Paul Gravett**, quien en 176 páginas a gran formato, profusamente ilustradas a todo color, da un detallado repaso a todos los géneros del manga, con especial enfoque hacia la todavía poco difundida en Occidente producción underground o alternativa. El otro se titula sencillamente *Manga* (Taschen, 2004), a cargo de **Amano Masanao** y **Julius Wiedemann**, grueso volumen en edición trilingüe (castellano, italiano y portugués) a base de cerca de 150 fichas dedicadas a otros tantos autores de manga, y también abundantemente ilustradas (además de acompañarse de un DVD que ofrece una galería de varios centenares de portadas y otros extras). El único reproche que se le puede hacer a esta última obra es una cierta superficialidad en sus textos y el no haber sido más exhaustiva a la hora de citar las obras de cada uno de los mangakas reseñados. Tanto el libro de Gravett como este último se hallan a la venta en FNAC y en las principales librerías especializadas en cómics de España.

Habría que hacer una mención especial a los libros didácticos dedicados a la enseñanza del dibujo de manga, campo en el que Norma es entre nosotros la líder absoluta, habiendo lanzado la versión hispana de la colección *Cómo dibujar manga*, publicada originalmente en Japón por Graphic-Sha, y de la que ya lleva una quincena de títulos publicados, además de otras colecciones paralelas como *Cómo dibujar anime*, *Secretos del manga* (dedicada al género erótico), varias obras de **Christopher Hart** y la recién aparecida colección del estudio de **Osamu Tezuka**. De cosecha propia, hay que destacar también los dos volúmenes a cargo del **Estudio Fénix**, *Cómo dibujar manga* y *Curso avanzado de manga*, editados por Martínez Roca, con la colaboración de los principales mangakas "made in Spain".

El universo de los manga es, felizmente, tan inmenso como para permitir la aparición de futuros estudios que analicen más profundamente autores, estilos, géneros y tendencias de mercado. No sería de extrañar que en poco tiempo viésemos aparecer una "historia de los manga" en fascículos encuadernables en varios tomos similarmente a la citada *Historia de los Cómics*. No faltan en nuestro país, y en el resto de Europa, especialistas capaces de llevar a cabo una empresa así de ambiciosa. El futuro nos anima, por tanto, a hacer un considerable hueco en las obras sobre manga que vendrán en los tiempos venideros.

III SALÓN DEL COMIC
DE GETXO
GETXOKO
III. KOMIKI AZOKA

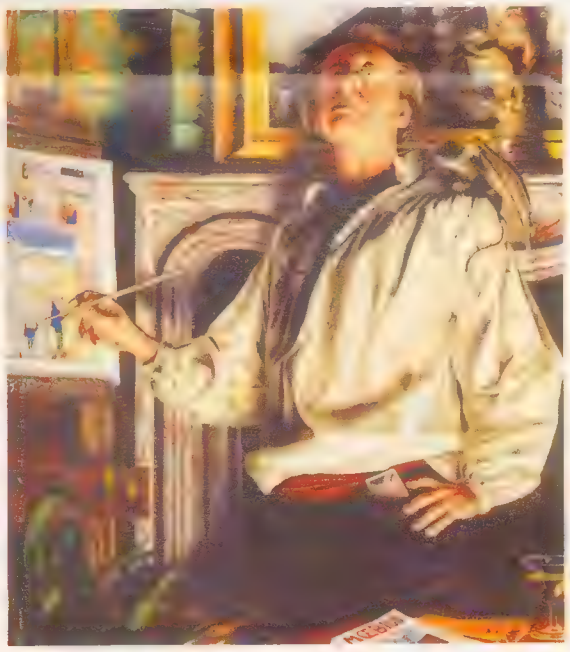
BRYAN TALBOT historia de un dibujante bueno

por Victor Alós

Como tantos otros artistas, la lectura de cómics ocupó un tiempo en la infancia de este británico, aunque, como suele pasar también, nunca sospechó que su carrera profesional transcurriría por esta tan extraña industria.

Sus comienzos pasan por las editoriales minoritarias e independientes de las Islas, donde publicó su obra *The Chester P. Hackenhush Trilogy*, que fue reeditado en un tomo retitulado como *Brainstorm*. Esta fue su primera aportación al cómic, y le valió un cierto reconocimiento, que le permitió continuar en la brecha, publicando obra tras obra.

Sus influencias, reconoce, pasan por artistas tan dispares como Jack Kirby, Steranko, Barry Smith, y quien considera un genio del *underground*: Robert Crumb. Esta influencia se ha visto mermada, con el paso de los años, por un estilo cada vez más característico y personal, que le hace ser cada vez más reconocido y



admirado por los aficionados.

Curiosamente, otros grandes artistas y escritores, británicos sobre todo, se reconocen influenciados por sus historias de ciencia ficción, referencias históricas, espionaje y aventura. Alan Moore, Neil Gaiman, Steve Bissete o John Totleben, grandes autores conocidos, deben mucho a su forma de entender el cómic.

La ciencia ficción es una constante en su obra, mezclada con la fantasía y la aventura, con un aderezo de multiversos y mundos paralelos, que tienen su más claro exponente en *Las Aventuras de Luther Arkwright*. En 1978 comienza la historia de este héroe, enfrentado a oscuros personajes, dispuestos a manipular la historia, que el propio autor define como "lo que me gusta disfrutar como lector". Los nueve números de que consta la serie transportan al lector a un universo personal, único, que se ve reflejado en cada nueva obra fantástica de Talbot. El tema fantástico da pie al autor para crear una historia de aventuras, sí, pero compuesta por una serie de temáticas que no se encontraban en los cómics de la época, aunque sí estaban en la literatura de ciencia ficción, adelantándose a Alan Moore y tantos otros, que después han introducido temas similares en sus obras. La filosofía, la política, el misticismo, una dosis de erotismo e historia se introducen de esta manera en los cómics, que comienzan a ser considerados como un medio de comunicación cada vez más interesante para exponer ideas.

¡Qué diferente a la situación en nuestro país!

Los 80 llegan, y le sorprenden en la editorial 2000 AD. *Nemesis, The Warlock* es su aportación durante varios meses al catálogo de la empresa, y pronto se reedita de la mano de Titan Books. Los premios comienzan a llegar, y el primer libro consigue un Prémio Eagle como Mejor Novela Gráfica, y su villano, Torquemada, el de "Mejor Villano".

Los premios continúan llegando, y *Luther Arkwright* recibe tres premios gracias a su edición de Valkyrie Press y a la americana de Dark Horse.

Talbot compagina esos años su producción de cómics con tiras para diversas editoriales, como Imagine, Street Comics o Xpresso, para la que crea, junto a Matthias Schulteheiss la serie *Brainworms*. La ilustración ocupa también parte de su tiempo, y revistas, portadas de video juegos y de cómics americanos son ocupadas por ilustraciones de un autor que cada vez es más seguido y apreciado por los aficionados.

El paso a los Estados Unidos, donde sí se puede vivir de los cómics, al menos, de manera más desahogada, se produce de la mano de DC Comics. La poderosa maquinaria de Time Warner da la bienvenida al británico introduciendo su arte en algunos de sus títulos más representativos. El mítico *Sandman*, de Neil Gaiman, se ve todavía más engrandecido por *La Canción de Orfeo*, una historia que en España tuvimos la suerte de ver en su edición de Zinco, y luego, en la de Norma. La serie *The Nazz*, que pasa sin pena ni glória, es, sin embargo, un título que los seguidores españoles de Talbot buscan ahora, una vez descubiertas otras contribuciones del inglés al mercado americano.

Legends of the Dark Night es otro de los títulos que acoge a Bryan, donde explora la psique del

murciélago, en la brillante *Mask*, que también disfrutamos gracias a la desaparecida Zinco.

Hellblazer es otro de esos títulos cuyo prestigio crece gracias a Talbot, y una de sus historias, *The Bloody Saint* es premiada en Gijón con un Haxtur.

En esos momentos, Dark Horse es la anfitriona de una de sus obras más conocidas y premiadas, pero también la que provocó una cierta corriente de crítica, en algún círculo de la sociedad americana, tan abierta ella.

El atroz relato de una joven que huye de su casa a causa de los abusos sexuales sufridos en ella, recibió más premios de los que Talbot podría haber imaginado. Talbot intenta mostrar la vida de Beatrix Potter, la famosa escritora británica, cuya obra ha encandilado a varias generaciones de niños ingleses. La vida de esta escritora era, a ojos de Talbot, emocionante, pero no tenía la suficiente fuerza para mantener el interés de los lectores, sobre todo americanos, que desconocen la importancia de su obra en las islas. Para hacer interesante al público esta obra, utiliza la vida de Helen, la protagonista, para pasear por las calles de Lake District, y mostrar en toda su dureza la vida de la fugitiva. Su edición traspasó fronteras, y las excelentes críticas de medios como el *New York Times* ayudaron a que se reconociera como la gran historia que es. Frente a la cerrazón de mentes de muchas instituciones americanas, otras han reconocido su valor didáctico, como referencia social de un problema que, desgraciadamente, afecta a más personas de las que podemos imaginar. Escuelas, universidades y Asociaciones contra el abuso en los menores tienen *Historia de una Rata Mala* como una herramienta más para estudiar el problema.

El Corazón del Imperio vuelve a contar con el sello de la editorial del caballo negro. La revisitación, varios años después, del mundo de *Luther Arkwright*, nos traía a Victoria, la hija del protagonista.

La evolución en el arte de Talbot se hace notar enseguida. No en vano, todos los años que separan una obra de la otra, han pulido y mejorado el ya de por si fino y detallista estilo del autor. Como no podía ser menos, esta otra fue nominada a tres prémios Eisner y cinco Eagle. La reacción de los lectores tampoco se quedó atrás, y aunque también autores, varios de ellos no pudieron evitar alabar publicamente esta fantástica obra: Neil Gaiman, Alan Moore, o el contundente "Me quito el sombrero", de Joe Sacco, definen muy bien el sentir de todos los que hemos disfrutado de esta fantasía socio-política.

Los nueve números que componen esta nueva obra se han publicado en España de la mano de la vasca Astiberri, pero también cuentan, en su versión americana, con un CD que contiene toda la historia y muy variados extras.

La obra de Talbot continúa creciendo año a año, sin defraudar a los cada vez más numerosos aficionados que seguimos su trazo y su pluma y que esperamos con impaciencia la próxima obra del británico.

Ha sido el sueño de toda mi vida tener la facultad de volar, sin embargo, por una cruel jugarreta del proceso evolucionario, los pinguinos somos aves pero no podemos volar

CRASH CÓMIC 2004 Buenos Aires vs. Vitoria-Gasteiz

por Cristobal Colte

En 2003 tuvo lugar la primera convocatoria de **Crash Cómic**, un evento de difusión de la cultura de la historieta que desde su misma concepción ya prometía lo que parece estar ofreciendo, sobre todo ahora que recién terminada su segunda entrega, la del 2004, se demuestra que la originalidad de la propuesta y el carácter alternativo no fueron flor de un día sino que prometen acarrearnos una cosecha anual de propuestas y actividades en torno a la cosa esta de los tebeos.

En su primer año, los organizadores -con Mauro Entrialgo y Antonio Altarriba como las cabezas más notorias de un grupete de representantes de la cultura de la ciudad de Vitoria-Gasteiz, especialmente sensibles a todo lo que pueda parecerse a un cómic- prometieron (y cumplieron la promesa) un programa humilde, sin excesiva ambición mas que la de hacer las cosas bien y que estas sirvan para algo. Entre el 27 y el 30 de Noviembre de 2003 se ofrecieron actividades tan habituales en cualquier evento al uso como las charlas y la inauguración de exposiciones, pero siempre enfocadas de una manera diferente y siempre vinculadas al carácter monográfico del evento. *De la escuela Bruguera al humor actual* era el título de una de las muestras así como de la más interesante de las charlas a las que ha podido asistir el que suscribe en mucho tiempo. Pero es que además se concibió el evento como un modo de intervenir en la vida ciudadana a base de plantar las exposiciones en diferentes centros culturales, salas o incluso una carpa junto a un centro comercial, así como añadirse a la decoración de los autobuses de línea o convocar al público más joven en sesiones de cine, música y audiovisuales dentro de los programas de cultura nocturna alternativa que el Ayuntamiento despliega en su intento de apartar a la juventud vitoriana del alcohol y las drogas. Y todo esto para homenajear por un lado a creadores de la talla de Vazquez o Roberto Segura como para confirmar a las generaciones subsiguientes, como la que pudiera representar Kim o la que encabezan dibujantes como Manel Fontdevila, Bernardo Vergara, Natxo Fernandez o La Braseria. Todos ellos presentes, de manera personal, o en forma de exposición en el caso de Vazquez, en la ciudad aquel fin de semana junto a muchos otros.

Atiza! que es el nombre de la asociación cultural que sirve de paraguas institucional a lo que es evidentemente un empeño personal de quienes lo integran, un empeño que surge claramente de la pasión por el medio y su conocimiento, ha vuelto a darle un giro al asunto y en esta 2004 ha dividido el Crash Cómic en dos acciones celebradas en los meses de Octubre y Noviembre, respectivamente. La primera de ellas se desarrolló en la ciudad de Buenos Aires en torno a una exposición en el Centro Cultural Recoleta que reunió el trabajo de un buen puñado de representantes de la historieta de humor española de nuestros días. Por desgracia solamente un par de autores de la lista que

sigue pudo desplazarse al otro lado del Atlántico para presentar un muy concreto programa de inauguración y charla-coloquio, otra vez acerca del humor, pero esta vez intentando hermanar al de aquel lado del mundo con el que nos ofrecen autores como: **Abarrots Altolaguirre** (Hondarribi, 1971). Dibujante y guionista, habitual en "TMEO", "Cáñamo" y "Geu Gasteiz". Tiene un álbum publicado en la colección TMEO: "Tres sin raya" (junto a otros dos autores más) y acaba de aparecer su primer libro en solitario: *Planeta fumeta*. **Mauro Entrialgo** (Vitoria-Gasteiz 1965) a quien no es necesario añadirle comentario tal y como vamos de espacio y lo popular que es entre cualquier aficionado. **Manel Fontdevila** (Manresa, 1965). Otro tanto de lo mismo, baste recordar su cargo de director de la revista El Jueves. **Albert Monteys** (Barcelona 1971). Colega de Fontdevila en las páginas de *El Jueves* a las que llegó desde la independencia y genialidad de *Mondo Lirondo* o su *Calavera Lunar*, que le valiera un premio como mejor autor novel. **Santiago Orue** (Vitoria-Gasteiz 1964). Ha publicado en *fanzines* y revistas como *Habe Komik*, *Paté de Marrano*, *Mala Impresión*, *TMEO* y, ultimamente, *El Jueves*. Y por último **Bernardo Vergara** (Pamplona, 1966) autor de los álbumes *Ficciones Reales*, *Manual de Instrucciones para Libros de Instrucciones* y *Mi Colega Invita*. Colaborador de publicaciones como *Ipurbeltz*, *Mortadelo*, *Zipi y Zape*, *TMEO*, *Mini Mundo*, *Dibus* o del *Diario del Altoaragón*, *El País* o *Heraldo de Aragón*. En la actualidad desarrolla su trabajo también en *El Jueves*.

La segunda parte de Crash Cómic se nos presentó más interesante aún porque se trataba de repetir la experiencia en el mes de Noviembre, pero en Vitoria-Gasteiz y exponiendo los trabajos de un buen puñado de autores argentinos que pudieran considerarse en la misma esfera del humor de los iberos que con ellos intercambiaron exposición: la de ultramar en el Centro Cultural Recoleta y las de "aquí" repartidas entre la Sala Zuloa (una muestra de Dario Avanti, el verdadero catalizador de esta reunión de autores argentinos ya que pertenecen a la esfera de la revista *Suélteme* en la que nuestro viejo conocido Adanti comenzó a publicar en su tierra natal) y la Sala Dato donde se inauguró el pasado dia 19 de Noviembre una colectiva con autores a quienes casi nadie que nos lea conocerá pero de quienes bien nos viene hacer relación y aportar algún que otro dato como aviso para navegantes por la historieta argentina:

Liniers (Buenos Aires, 1973) cuya tira "Macanudo" aparece diariamente en el diario argentino La Nación y goza, las primeras entregas, de su correspondiente recopilación en libro. Sus trabajos también aparecen en Hecho una revista de Buenos Aires. También realizó colaboraciones para el diario Página 12 (suplemento Radar y suplemento NO). Ha sido publicado en Francia y Brasil.

Lucas Nine (Buenos Aires, 1975). Ha dibujado historietas para las revistas *Garufa*, *Fierro*, *Lápiz Japonés*, *Vestite y Andate*, *Suélteme* y *El tripero* de Buenos Aires. Y ha ilustrado revistas como *Latido*, *Internet Surf*, *Billiken*, *La Mujer de mi Vida* y en diarios como *La Nación*, *Perfil* y *Clarín*. Además también se desenvuelve como animador y diseñador gráfico.

Esteban Podeti (Buenos Aires,1967). Además de su trabajo como historietista es actor y cantante. Ha publicado siempre en clave de humor historietas y textos en numerosas revistas de Ediciones de la Urraca, Grupo Clarín o Editorial Atlántida, entre otras. Y, al tiempo, escribe guiones de televisión para Verebó TV. En la actualidad se pueden conocer sus colabora en la edición electrónica del diario Clarín en la dirección

Pablo Sapia (Buenos Aires, 1969). Su trayectoria incluye colaboraciones para *Zoo Cómics*, *Fierro*, *Humor*, *Luna*, *Internet surf*, *Az diez*, *Lápiz japonés* y *Suélteme*, entre otras. Y ha publicado el libro de historietas *Gritar los goles*, escritas por Ruth Kaufman. También desarrolla una tarea de docente de cómics para el ayuntamiento de Buenos Aires en sus planes culturales y es el coordinador de la sección de historieta del Centro Cultural Recoleta, una referencia en los últimos tiempos para la historieta autóctona argentina..

Diego Parés (Argentina, 1970) Dibujó historietas en publicaciones de todo tipo como *CantaRock*, *Rock and Pop*, *Eroticón Humor*, *Humor*, *Sex humor*, *La Urraca*, *Gente*, *Video Match*, *Maldita Garcha* o *Suelteme* y en diarios como *Clarín* y

La Nación. También es interesante su trabajo de ilustración para niños en revistas y en numerosos libros. Actualmente trabaja para el diario *La Nación*, las revistas *Billiken* y *Barcelona* y las editoriales Guadal y Longseller.

Y, otra vez, la falta de presupuesto ha impedido que estuvieran presentes todos los autores y al final tuvimos que conformarnos con la asistencia de solo dos de ellos, aunque no por ello desmereció este encuentro entre los argentinos visitantes y los aficionados que asistieron a la charla.

Ahora nos queda esperar a una nueva edición, el año que viene, confiando en que Atiza! vuelva a sorprendernos con su particular enfoque de lo que tiene y puede ser una actividad cultural sobre tebeos y que en 2005 el presupuesto sea un poco mayor para que los resultados sean cada vez más interesantes, que quizá no haga falta tal y como le van saliendo las cosas en el

¡Accidentado!
Le presentamos la nueva oficina de atención a las victimas de un accidente de tráfico.
RECLAMACIÓN DIRECTA
nos encargamos de la gestion integral de su reclamación, corriendo con los gastos y honorarios de los profesionales que intervengan.
Consulta gratuita
Solo cobramos si usted obtiene una indemnización
91 4318932
91 4320444
reclamaciondirecta.com
Reclamacion Directa

SUEHIRO MARUO LA BELLEZA DE LO EXTREMO

Por Javier Díaz

Cualquiera a quien le atraigan los productos peculiares, el arte raro y las extravagancias en general, es difícil que no termine enamorándose de un país como Japón. Un lugar en el que el cómic es un medio de masas, el bondage una práctica tradicional y en el que el hard rock de los 80 nunca ha dejado de estar de moda, no es un lugar comparable a ningún otro.

Japón es un país autosuficiente y con una mentalidad única. Su cultura, con un pie en la tradición y el otro en Marte, es incomprensible para la mayoría de los extranjeros, y ese es uno de sus encantos. Ese toque extraterrestre que rodea a toda la cultura japonesa resulta misterioso y siempre atractivo a los ojos de cualquier occidental inquieto.

Un país en el que productos como *Dr. Slump* o *Shin Chan* son el entretenimiento común de los más pequeños, por fuerza tiene que encerrar una de las escenas underground más ricas del planeta.

Ya sea en el cine, la música, la televisión o, por supuesto, el cómic, Japón siempre tiene algo que ofrecer a los aficionados a las rarezas.

Shinya Tsukamoto, Guinea Pig, The Bunnies o Hi Standard, son algunos de los nombres que hemos ido conociendo con el tiempo. Ahora es el momento de presentar (a los despistados que aún no lo conozcan) a ese artista de manga que sólo podría existir en Japón. Un autor veterano cuya obra nos llega, como suele ocurrir en este país, con 20 años de retraso; **Suehiro Maruo**, un buen ejemplo de exquisito underground.

Maruo nace en 1956 y por lo que sabemos, debió de ser un niño bastante rarito y antisocial. A los 15 años deja el colegio, se va de casa y comienza una carrera como pequeño delincuente, pasando incluso alguna que otra semana en la cárcel. Al final de su adolescencia se centrará seriamente en el arte y el cómic, que siempre fue una de sus aficiones. A pesar de no estudiar en ninguna escuela de manga como se suele hacer en Japón, él va aprendiendo por su cuenta y asiste a diversos cursos técnicos de dibujo, lo que puede haber influido en el hecho de que su dibujo esté más cerca de la ilustración que del manga convencional.

Sus primeros comics son rechazados por las principales revistas del mercado, y no será hasta cumplir los 25 cuando Maruo empieza a publicar en revistas pornográficas.

Más tarde pasará a ser uno de los colaboradores fijos de *Garo*, una de las principales revistas japonesas de cómic underground en la que publicará la mayor parte de su obra.

A mediados de los 80, y con 3 o 4 álbumes recopilatorios en el mercado, Maruo empieza a ganarse una reputación como autor de culto. Estos primeros comics son en su mayoría historias cortas cargadas de pornografía y violencia extrema. Pero catalogar de porno o gore la obra de este autor sería una apreciación demasiado pobre.

Maruo deja claro desde un principio lo que serán las constantes en su trabajo. Sus comics están ambientados en el Japón antiguo, lo que unido a su estilo de dibujo realista y a sus personales recursos expresivos, crea un ambiente elegante y algo extraño en el que desarrollar sus retorcidas fantasías.

Sus historias, cargadas de un perturbador surrealismo, nos llevan irremediablemente a espectáculos de ultraviolencia y sadismo, crueldad y sexo terminal, pero siempre de esa manera poética y sexy que sólo un genio es capaz de conseguir.

En 1984 se publica *Miidori*, una historia larga que cuenta con una versión animada y que se convertirá en una de sus obras más populares.

Midori está inspirada por un lado en el cuento clásico japonés *La niña de las camelias* y por otro, en la película *Freaks* de **Tod Browning**. Esto es algo habitual en la carrera de Maruo, que dice inspirarse a menudo en cuentos y películas para sus historias. Es conocida su afición por la cultura popular japonesa, el cine de terror antiguo y algunos directores actuales como **Tim Burton** o **David Lynch**.

Después de *Midori*, Maruo continuará realizando historias cortas, que es el formato en el que más a gusto se encuentra.

Con el tiempo, la pornografía va perdiendo protagonismo en sus comics dando paso al surrealismo más extraño y siniestro. Historias como *Sojin* u *Hormigas eléctricas*; raras, incomprensibles, pero siempre fascinantes y atractivas.

Maruo combina este tipo de comics más experimentales con otros más "convencionales" y asequibles como *Ciudad sin resistencia* o *Pécora*, algo más largos que los otros y con los que da un respiro a la "dañada" mente de sus lectores. Aun así, su universo se mantiene igual de reconocible tanto en unas como en las otras.

En ese estilo más convencional, Maruo crea La sonrisa del vampiro, tal vez su cómic más comercial. En él, el autor nos da su particular visión de lo que para él es una historia de vampiros. A pesar de que el tema reste originalidad al conjunto, la historia mantiene las dosis de sexo y violencia características del autor, y una vez más, vuelve a demostrar que es uno de los pocos artistas de cómic que consigue hacer dibujos que realmente dan miedo.

El arte de Maruo es difícil de catalogar, sobre todo si lo enmarcamos en el mundo de la historieta. A pesar de que Japón cuenta con toneladas de manga violento y pornográfico, muy pocos se acercan a la propuesta de este autor. Entre sus influencias se encuentran las clásicas estampas japonesas de atrocidades llamadas muzan-e o los mangas de Kazuichi Hanawa, pero Maruo es uno de esos artistas que van más allá del medio en el que trabajan. Sería en este aspecto comparable a **Miguel Ángel Martín**, otro dibujante que por su particular estilo, se desmarca por completo del resto de historietistas y nos obliga a buscar referentes fuera del mundo del cómic. Pero no nos engañemos, la obra de Martín no tiene mucho que ver con la de Maruo. Su universo está lejos de llas fantasías del japonés y sus dibujos difícilmente podrían catalogarse de eróticos, pero hay algo que sí comparten estos dos autores, y es la crueldad y el sadismo que respiran sus historias. Es el punto de vista más que la violencia explícita lo que hace a estos autores diferentes al resto. Una peculiaridad que los desmarca del mundo del cómic, pero que al mismo tiempo les ha hecho ser apreciados por un tipo de público distinto, especialmente dentro del círculo del arte underground extremo.

Es en este mundillo donde ambos autores podrían ser incluidos antes que en ningún estilo de historieta. Junto a otros artistas de culto como **Trevor Brown, Toshio Saeki, Romain Slocombe** o **Keichi Ohta** (uno de sus favoritos). Artistas que mantienen esa misma conexión que antes comentábamos entre Maruo y Martín. Una conexión que no tiene que ver tanto con sus técnicas o estilos gráficos, como con su actitud y sus puntos de vista extremos.

Algunos, como Slocombe o Trevor Brown, incluso han sido influidos en cierta medida por el trabajo de Maruo; Slocombe, que le entrevistó para el libro *Suture*, deja ver en su faceta de ilustrador ese aire entre pop y psicópata tan propio del japonés. Por otra parte Trevor Brown, con quien ha compartido editorial (Treville), cuenta con una serie de trabajos dentro de su producción en blanco y negro, que tienen mucho que ver con la línea elegante de Maruo.

Es poco habitual que este tipo de artistas consigan llegar a un público mayoritario, incluso dentro de un mercado minoritario como es el del cómic en España. Por eso hay que considerar como algo positivo el hecho de que la obra de Suehiro Maruo esté funcionando en nuestro país, tal vez esto anime a las editoriales a apostar por cosas diferentes, diferencia que nunca tiene por qué estar reñida con la calidad.

nip tuck

a golpe de bisturí

La polémica serie de ficción
sobre cirugía estética.

Estreno el martes 16 de noviembre
a las 21:40 h en Calle 13

CALLE 13
EL CANAL DE SUSPENSE Y ACCIÓN

www.calle13-es.com

En Digital+ y todos los operadores de cable.

TM & © Warner Bros. Inc. All rights reserved
© A Universal Studios ... York

SHONEN FILMS nuevo sello de cine fantástico oriental

Por Alexia de la Morena

El esperado largometraje *Sky High* del director japonés **Ryuhei Kitamura**, uno de los realizadores con mayor proyección de Japón ha llegado ya por fin a nuestro país. Su reciente fecha de lanzamiento, el 20 de octubre de 2004, coincide también, con el estreno de **Shonen Films**, un nuevo sello videográfico de cine fantástico asiático que se presentará en sociedad en el décimo Salón del Manga de Barcelona.

La película de acción real *Sky High*, basada en un manga original del historietista japonés **Tsutomu Takahashi**, está protagonizada por la popular **Yumiko Shaku**, todo un mito de popularidad en su país, que interpreta a una joven novia que a punto de casarse se enfrenta a un terrible trance..y debe decidir si morir o renunciar a su amor.

Dosis de mucha acción que nace de la imaginación dinámica y atractiva del director R. Kitamura, de 35 años, nacido en Osaka en 1969. Conocido por su último trabajo en el 2002 *Versus*, largometraje con el que se ha consagrado en una referencia para el aficionado y para los nuevos realizadores de cine fantástico japonés. También, es un experto en apoyarse en lo reducido del decorado y jugar con la cámara envolviendo a los personajes y realizando difíciles y casi imposibles planos.

Sky High que sale a la venta en DVD, cuenta la historia de Mina, una joven que el día de su boda, su inmaculado vestido blanco se tiñe de la roja sangre que emana a borbotones de su pecho mientras avanza vacilante hacia el altar, a las puertas de su muerte...Su alma viaja a la Puerta del Rencor, donde comprende que su destino ha sido truncado a manos de unos asesinos. Izuko, la guardiana de la Puerta, le da a elegir entre tres destinos: aceptar la muerte, ir al paraíso y esperar a la reencarnación; seguir siendo un alma y vagar eternamente por el mundo de los vivos; o maldecir a una persona y matarla. A la dificultad de semejante decisión, se suma el sufrimiento de su novio Kohei con quien Mina no puede comunicarse una vez en el más allá, un encuentro con el responsable de su muerte el ingeniero genético de fama internacional Tatsuya Kudo, y la amenaza de más muertes. La frontera entre el bien y el mal se desdibuja ante la imperiosa pregunta: ¿Qué harías tú por amor...?

Un intrigante relato que hace reflexionar al espectador sobre el amor y la supervivencia, poniéndose en el lugar de Mina. Sin olvidarnos de la muerte que siempre gira alrededor de sus historias, es el caso también de su anterior largometraje *Versus* en el que un par de guerreros llegan a un templo aislado en lo alto de una colina. Con heridas profundas ambos se encuentran al borde de la muerte, y sólo uno de ellos podrá sobrevivir...

El sello Shonen Films inicia su andadura en el mercado del DVD con *Sky High* y nace con el compromiso de ofrecer los mejores proyectos filmográficos de acción oriental de Japón, Corea del Sur y Hong Kong. Con la máxima calidad y los más excitantes y novedosos productos audiovisuales de Asia.

Esta pequeña distribuidora catalana deja claro su objetivo ya que *Shonen* significa "joven" y "juvenil". Editar películas en DVD para un público eminentemente joven, amante de la acción, y de las buenas historias, que quiera desmarcarse de lo convencional para sumergirse en el nuevo y excitante cine del extremo oriente.

El precio aproximado del DVD es de 19,95 EUR e incluye los idiomas japonés y español en sonido 5.1 Dolby Digital y los subtítulos en español y catalán además de algunos interesantísimos extras añadidos a los habituales making off, traillers y spots televisivos.

MUESTRA DE CINE CALLE 13

Por Adrián Guerra

Después del éxito cosechado en su primera edición, la muestra Calle 13 se perpetúa para satisfacer la demanda del público madrileño, que no cuenta con ningún otro festival que recoja los títulos más interesantes del cine fantástico del año. Un público que demostró con entusiasmo a los organizadores que habían acertado al concebir un festival pequeñito pero sin complejos. Parece que la cosa está creciendo...

La Muestra de Cine Fantástico y Ciencia Ficción Calle 13 del próximo año tendrá lugar los días 20,21 y 22 de enero en un céntrico cine de la capital. Abandonan el anterior formato de maratones nocturnos para adoptar un sistema más acorde al género. Las películas, trece en total, se proyectarán en sesiones cada dos horas a lo largo del día.

El avance hasta el día de hoy de la programación de la Muestra de Cine Fantástico y Ciencia Ficción Calle 13 incluye ya algunos títulos tan sugerentes como estos:

-**Primer**: Ganadora del premio del jurado en el pasado festival de Sundance, esta ópera prima hecha por 7.000 dólares es un complejo thriller con viajes en el tiempo. Su director, Shane Carruth, antiguo ingeniero, decidió dar el salto al cine y se encargó él mismo de casi todos los aspectos de la producción, dotando al filme de un gran nivel visual y una complejidad temática pocas veces vista en cine. *Primer* será una de las experiencias más gratificantes del año para aquellos espectadores que van al cine dispuestos a pensar y ser sorprendidos por una de las propuestas más rompedoras de la ciencia ficción en muchos años.

-**Code 46**: Realizada antes que la polémica *Nine songs*, esta película significa el primer acercamiento del aclamado director Michael Winterbottom a la ciencia ficción. Con un gran reparto encabezado por Tim Robbins y Samantha Morton, *Code 46* está a medio camino entre *Blade Runner* y *Breve Encuentro*, mostrando a dos personas que sufren un flechazo en un futuro cercano, globalizado y micro-controlado por los gobiernos.

-**Donnie Darko Director's Cut**: Considerada por muchos la mejor película fantástica de los últimos años, la nueva versión del director, veinte minutos más larga, es una oportunidad única para recuperar esta joya del cine moderno y que esperamos alcance pronto en España el status de culto del que goza en medio mundo.

-**Robot Stories**, ópera prima de Greg Pak, destaca por ser uno de las películas independientes de género más laureadas en el último año, con más de 43 premios en diversos festivales internacionales. Compuesta de cuatro historias sobre la relación entre humanos y robots, el filme de Pak explora la vertiente humanística de la ciencia ficción, con referencias a autores como Isaac Asimos o Ray Bradbury.

Teniendo en cuenta lo arriesgado de un programa pleno de cintas inéditas, incluso sin distribución programada en nuestro país, que celebrarán su *premiere* nacional durante el festival, o que sólo se han podido ver en festivales de cine, la información y las confirmaciones van llegando gradualmente pero la organización promete que toda la información y programación de la muestra irá incorporándose puntualmente a su página web: www.calle13.com/scifi

III SALÓN DEL COMIC DE GETXO
GETXOKO III. KOMIKI AZOKA

PLAZA DE LA ESTACIÓN DE LAS ARENAS
AREETAKO GELTOKIKO PLAZA

ABENDUA
10 - 11 - 12
DICIEMBRE 2004
HORARIO - ORDUTEGIA
11.00 - 14.30
17.00 - 21.00

PRECIO
PREZIOA*
1€

CHARLAS
HITZALDIAK
EXPOSICIONES
ERAKUSKETAK
MESAS REDONDAS
MAHAINGURUAK
VENTA DE CÓMICS
KOMIKI SALMENTA
TALLERES
TAILERRAK

Getxo
KULTUR ETXEA
AULA DE CULTURA

Bizkaiko Foru Aldundia
Kultur Saila
Diputación Foral de Bizkaia
Departamento de Cultura

EUSKO JAURLARITZA GOBIERNO VASCO
KULTURA SAILA DEPARTAMENTO DE CULTURA

bbk

metro bilbao

EL CORREO

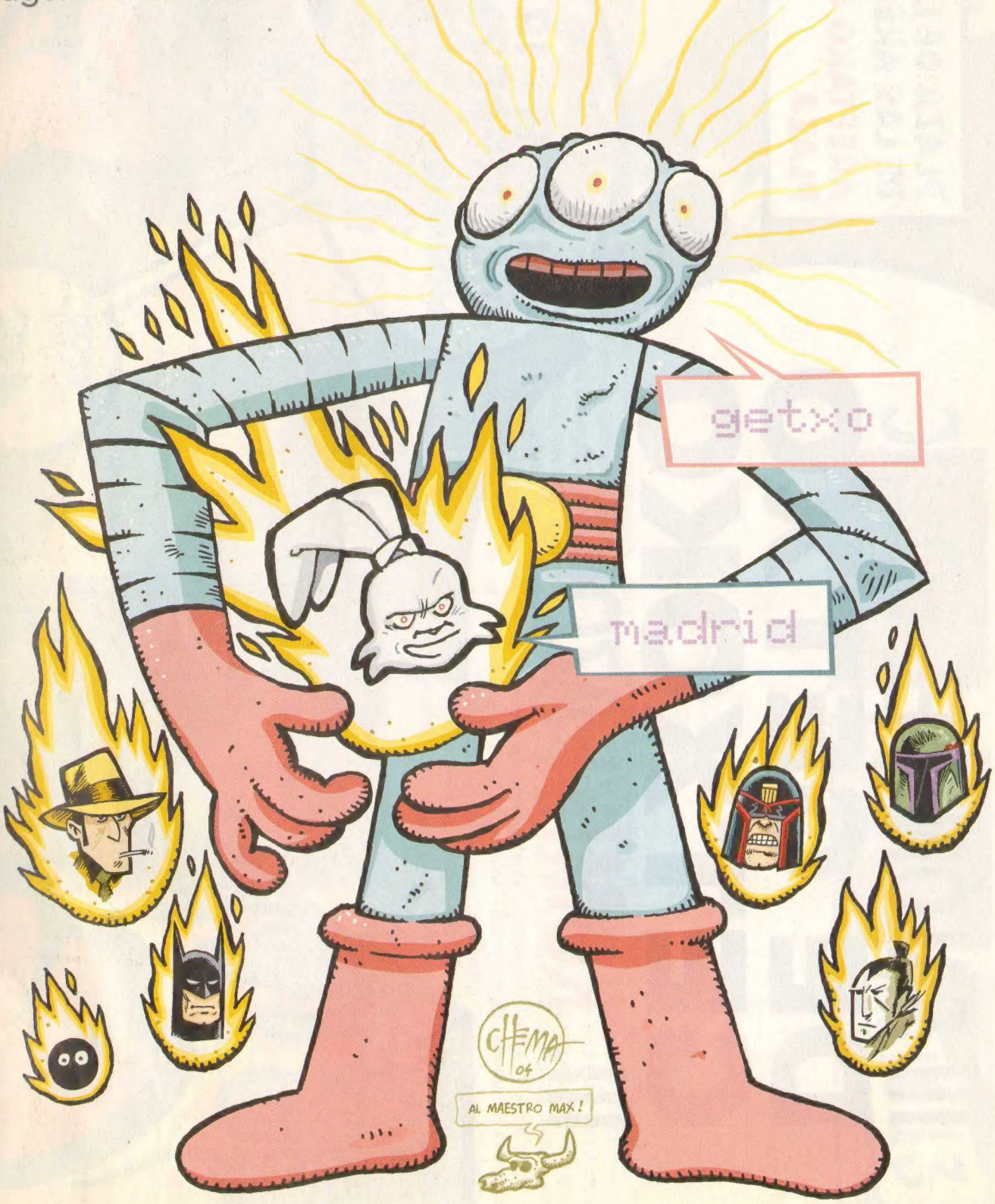
TORPEDO
OBRA COMPLETA
POR FIN EN SU MARAVILLOSO BLANCO Y NEGRO ORIGINAL, UNA DE LAS MEJORES OBRAS DE LA HISTORIA DEL CÓMIC ESPAÑOL
RECOPILACIÓN DEFINITIVA EN 5 TOMOS
BERNET
Glénat

la guia del cómic

laguiadelcomic.com

número 17, diciembre de 2004

gratuita



TORPEDO
OBRA COMPLETA
POR FIN EN SU MARAVILLOSO BLANCO Y NEGRO ORIGINAL, UNA DE LAS MEJORES OBRAS DE LA HISTORIA DEL CÓMIC ESPAÑOL
RECOPILACIÓN DEFINITIVA EN 5 TOMOS
BERNET
Glénat